bonus

naš jedini časopis o igrama za konzole



SPECIAL
Stripovi po igrama
Street Fighter

Fallout

Brotherhood Of Steel
Prvi Fallout za konzole!

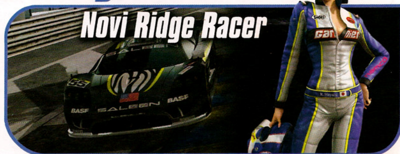


Goblin Commander
Warcraft 3 za PS2



Racing Evolution

Novi Ridge Racer





IGRA MESECA

SONIC HEROES



VELIKA NAGRADNA IGRA PS2 za 600 dinara!

broj 38 · godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € · BiH: 7 km · MK: 180 den
ISSN 1450-8400





Broj 38 · Godina III

bonus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
02. Marta 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије,
Београд
79

БОНУС : наш једини часопис о играма за конзоле - Год. 1, бр. 1 (2000) -. - Београд : П.А.З.И. Пресс, 2000- (Београд : Колортон) . - 29 цм

Месечно
ИССН 1450-8400 = Бонус (Београд)
ЦОБИСС.СР-ИД 71118082

REČ UREDNIKA

Bonus #38 everyone! Vreme leti i već stiže i naš treći broj. Obećavamo da ćemo prestati da brojimo od ovog broja. Čini nam se da smo se već odomaćili i da ste nas prihvatili vrlo lepo za ovo relativno kratko vreme, ako je suditi po pismima koja dobijamo od vas.

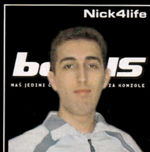
Posle malo experimentisanja sa modifikovanjem starog izgleda časopisa i nekih skroz novih ideja iz prošlog broja mislim da smo napokon našli idealno rešenje za izgled časopisa. Uz vaše sugestije i naše primenjeno iskustvo, napravili smo napokon idealan izgled Bonusa. Stvari će se menjati i ubuduće, naravno, ali samo kao nadogradnja na ovu temu. Što se sadržaja tiče, očigledan skok kvaliteta textova je primećen i drago nam je zbog toga. Mlađi čitaoci nam se žale da smo postali previše ozbiljni i da ne bi trebalo da ih "ignorišemo", jer i njihova generacija čini veliki deo igračke populacije. Svesni smo toga i uvešćemo još stvari i za mlađe igrače, iako to praktično i radimo od našeg prvog broja kroz RETRO rubriku koja je prava 'školica' za decu koja se nisu ni rodila kada su neki od tih hitova bili aktuelni. Šaljite nam vaše predloge i sugestije o tome kako vi vidite još veće prilagođavanje Bonusa svim vrstama i uzrastima igrača kod nas.

Bilo da ste stari ili novi igrač, sigurno ste čuli za Sonic-a, svojevrsnu temu ovog broja. Osim što je novi Sonic Heroes (PS2, GameCube, XBOX) igra meseca, tu su i opisi Sonic Mega Collection-a (GameCube), kolekcije svih klasičnih Sonic igara koje su obeležile vreme vladavine MegaDrive-a 2, a tu je i Sonic Battle, nova Sonic VS igra za GBA. Osim Sonic manije, u ovom broju ima još mnogo toga interesantnog. Ističu se najave budućih hitova na više strana nego ranije, special o stripovima nastalim po video igrama i nova rubrika Majstor Zmaja koji će vam u svakom broju objašnjavati kako da izvučete maximum iz vaših konzola.

Zbog mnogo pisama (i sms porukica) oko našeg novog sistema ocenjivanja, u ovom broju smo objavili text "Kako ocenjujemo igre" koji će vam razjasniti sve što vam nije bilo jasno do sada u vezi ove problematike. U ovom broju završava se dugi serijal editoriala o istoriji konzola kao i rešenje za T.H.U.G. Predloge za sledeću seriju tematskih textova i rešenje možete početi da šaljete odmah. Papirna pisma, e-mail ili sms, sve dolazi u obzir.

U odnosu na prošli broj, novih saradnika u redakciji nema, niti je bilo ko 'ispao', s tim što su se pojedinci 'malo' uspavali (Ko je rekao BojanB?), ali to je to svi smo na broju. Obećanu galeriju slika svih saradnika iz prošlog broja nismo uspeli da realizujemo na vreme. Nadamo se da ćete nam oprostiti ovoga puta uz obećanje da će se čekanje isplatiti... Do tada uživajte u ovom veoma bogatom broju i pišite nam!

Vaš urednik Nikola "Nick4life" Jovanović



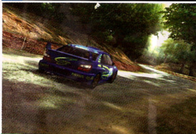



MGS3 16


STREET FIGHTER 24


SONIC HEROES 32


NFL STREET 50


R: RACING EVOLUTION 58

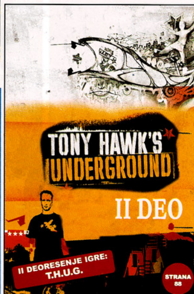


SONIC MEGA COLLECTION 66



ADVANCE V.G. 2 74

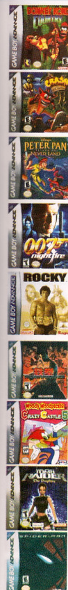

KONG OF FIGHTERS 1994 84



NAJVEĆI IZBOR
KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

GB color



Donkey Kong
Digimon
Splinter Cell
Army man
Desert Strike
Driver
Batman
Pokemon gold
Pokemon Saphire
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
Lucky Luke
Power rangers
Lego island
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance III
Britney`s Dance
Wario Land 4
Advance Wars II
Rocky
Castelvania aria
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure II
Metroit Fusion
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Street Fighter
Tomb Raider
Pokemon Saphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



I JOŠ MNOGO TOGA

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

ONE SOUL SAVED...

Dragi moj Bonuse, ja vam pisem po ko zna koji put u nadi da cete mi objaviti barem deo pisma. Ja sam vas citalac od 7 broja i od tada nijedan nisam propustio jer sam bio zaludjenik za igre na konzolama. Ali, tog sudbonosnog dana kad broj dvadeset i neki nije izasao na vreme, meni je puk'o film i ja sam otisao u prvu PC igraonicu i odatle nisam izasao dugo, dugo. Evo, ima vec oko godinu dana od kad vas nisam citao i najzad mi je broj 36 dosao u ruke. Tada sam napustio PC i vratio se svojoj 'makini' pod imenom PlayStation. Samo da napomenem: u potpunosti delim misljenje Bojana B. - Counter - Strike je sadisticka, rasisticka, komunisticka, (anti)teroristicka i zatupljivacka igra zbog koje sam potpuno zapustio skolu, nadrljao od devojke, ostetio vid i disajne puteve u zagusljivim PC igraonicama u kojima NIJE zabranjeno pusenje. Bonus broj 36 me je izvukao odatle i primorao da negde iz deponije u mojoj sobi iskopam stari, dobri - PSone. Nova redakcija je cool kao i ona stara, a ovaj broj je najbolji do sada. Imam samo neka pitanja za vas.

1. Moj televizor ima antenski ulaz i naravno ja koristim konvektor za konzolu. Jedini je problem sto on izgleda ne radi jer je slika crno - bela. Ja sam probao i druge konvektore, ali je slika opet ista. Da nije mozda problem u konzoli?

2. Ili je mozda laser u pitanju?

3. Nameravam da kupim jednu od konzola nove generacije (Kocka za Igranje ili X - Kutijetina), pa vas molim da mi preporucite sta je bolje. Ja licno mislim da cu da se opredelim za Kocku jer vec posedujem Nintendovu konzolu N64 pa sam upoznat sa njihovim stilom, ali me zbunjuje cinjenica da za Kocku izlazi manje igara nego za Kutijetinu. Sta mi savetujete?

4. Za redizajn casopisa nemam zamerki, ali mislim da bi bilo dobro da ubacite Bonus (s)trip, cisto da vidimo kako izgledaju novi likovi iz redakcije.

Toliko od mene (za sada(buhahahaha))!!
Zoran Milutinovic

bonus

Drago nam je što ti je Bonus poslužio kao zvezda vodilja za izlazak iz tame i lošeg načina života... BojanB je posebno ponosan na uticaj koji je izazvao svojim opisom :) Nadamo se da ti se svideo i Bonus 37, kao i ovaj najnoviji broj koji je sada pred tobom. Što se tiče tvojih pitanja evo kako stvari stoje:

1. Problem je najverovatnije u TV-u i NTSC igrama. Kada bi imao scart, problemi bi se lakše rešili, ali ovako tough luck.

2. Ne, problem apsolutno nema nikakve veze sa laserom.

3. Pošto si iz Nintendove škole, naravno da bi ti bolje 'legao' GameCube. Gde si našao informaciju da za XBOX izlazi više igara? Ono što izlazi paralelno za sve sisteme jeste bolje na XBOX-u, ali GameCube to nadoknađuje svojim ekskluzivnim igrama od Nintenda i nekim serijalima koji su samo na njemu, kao što su Resident Evil ili Sonic. Jedini razlog zbog koga bismo ti pre preporučili XBOX je lakše nabavljanje igara... ali o toj temi ne smemo baš mnogo da pričamo više. :)

EMU GANGSTA FROM NIŠ

Hi, Bonus! Just in time.............and what now? I gonna ask you something! Hahahahahahahahahahahaaaaaaaaaa......... ....Ako nemate ništa protiv, preći ću malo na srpski (iznenađenje, niste znali da znam srpski, je l' da?). Preći ću na pitanja:

1. Da li su izlazili neki novi emulatori, recimo: PS2 emulator za PC, Gamecube emulator za PC, Xbox emulator za PC, Dreamcast emulator za PC, bilo gde u svetu?

2. Ako jesu, da li ćete objaviti rubriku o emulatorima (molim vas da mi svakako odgovorite na prvo pitanje)?

3. Da li postoji način da se, preko Interneta, preko PC - ja, download-uju besplatne igrice za PSX, PS2, Xbox, Dreamcast, Gamecube ili neku drugu konzolu (ne pamtim da ih ima još mnogo...)? BESPLATNE???

4. Da li se planira nastanak neke nove konzole?

5. Da li ćete staviti opciju "search" tj. "potraži" u svoj sajt?

Dimitrije iz Niša

bonus

Pre svega, mi nismo časopis koji se bavi emulatorima ili igrama za PC, jeste da su neki članovi redakcije veoma povezani sa tim temama (jedno 90% njih), ali ipak ovo je prvi i poslednji put da odgovaramo na ovakva pitanja ovde.

1. Veoma informativan text o napredku emulatora za nove igračke sisteme imaš na sledećoj adresi

http://www.emulationgalaxy.co.yu/editorials-ps2dcgcxboxemu.php

2. Da, planiramo rubriku o emulatorima, ali ne za PC, već za konzole, što više priliči temi ovog časopisa (emulacija starih konzola na novim konzolama i slično).

3. KRIMINAL! Na šta bi Bonus ličio kada bismo pisali o ovakvim stvarima?

4. Krajem ove godine i početkom sledeće možemo očekivati prva predstavljanja igračkih sistema sledeće generacije. Ako je verovati tračevima koji kruže po net-u, Nintendo će ovoga puta prvi predstaviti novi sistem, zatim Microsoft, pa tek onda Sony... njima se definitivno najmanje žuri.

5. Sajt Bonus.co.yu planiramo da unapredimo uskoro.

SVE I SVAŠTA VOL. 59

Pozdrav Bonusu i celokupnoj novoj redakciji. Pre svega bih vam pozeleo puno uspeha u svemu sto raditei da vam cestitam na redizajnu casopisa koji je najbolji do sada.Trenutno za redizajn nemam zamerki,ali moram da primetimda je Bonus do broja 20 imao vise sarma.Inace,igromer je FANTASTICAN(ostao sam bez teksta). Ne bih vise da vas smaram pa prelazim na posao. A sada kviz - Ko zeli da postane Milioner???

1. Moj PSone koji radi na konvertor je izgubio boju i radi crno - belo.Ja samprobao i druge konvertore ali boje nema.Sta da radim?

2. Nameravam da kupim neke od konzola nove generacije.Sta da kupim? Kocku za igranje, X - Kutijetinu, PS2,Svemirski brod?

3. Zasto za Nintendo GC izlazi manje igara nego za X - kutijetinu?

4. Koliko je clanova redakcije(i koliko puta) procitalo knjigu LOTR? Samo da napomenem da mi je drago sto igre opisujete kao normalni ljudi, a ne kao pojedini clanovi stare redakcije. A to su : Igor Simic koga ne podnosim iz dna duse zbog:

1. Njegove nepismenosti

2. Vredjanja Amera u svakom opisu (ni ja ih ne gotivim ali ko bi da slusa njegovo iskaljivanje besa???)

3. Dranja,dranja i samo dranja!Ima li reci koju nije napisao velikim slovima?

4. Ne tako retkog promasivanja teme. Drugi Kandidat je Uros Tomic, ali sto da ga vredjam kada svi odavno znamo da je beznadezan slucaj. Ipak,Uros bi ponekad svojim forama i mogao da zasmeje za razliku od njegovog gorepomenutog kolege. Samo jos nesto : da li se mozda Kermit krije iza imena Ljiljak Vukajlovic?

To je sve od mene bar za sada.
Nastavite tako
C@esar

bonus

Pozdrav,
Hvala za pohvale, drago nam je da ti se igromer svideo, zadržali smo ga inače.

1. Nisi nam dovoljno definisao problem, kakav TV imaš, iz koje ti je zone PS2... can't help ya Probaj full scart eventualno?

2. PS2 ... mada samo zato što ima najviše igara na njemu i zato što je najpopularniji sistem za igranje u svetu. Sve zavisi od igara koje voliš. Možda je GameCube ili XBOX pravi izbor za tebe?

3. Zašto nas svi ovo pitaju? Gde ste našli te podatke? :) Nisu tačni...

4. Neki više puta, neki jednom, neki ni jednom - niti nameravaju. Nismo svi isti.

Hvala za komentar u vezi opisa, drago nam je što vidiš razliku. Ne znamo po kojim nadimcima je sve poznat, ali Ivan Ljiljak Vukajlović je i CityDoctor (na Emulation Galaxy-u)

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd ili nam pošaljite na adresu bonus@yubc.net. Možete nam poslati SMS poruku na 063/72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO). Sve ove podatke možete naći i na sajtu www.bonus.co.yu

PISMO MESECA

Pozdrav novoj redakciji. Imam 22g, sve brojeve Bonusa i dósta igrackog staza.

Nekoliko primedbi (manjih i vecih):

1. Ja razumem da vi niste casopis o filmu, ali napisati da u Fight Club-u glavne uloge tumace Bred Pit i Kevin Spejsi (Bonus 37, str. 10, donji levi ugao), a ne Edvard Norton je malo vise od puke stamparske greske i tesko je prihvatljiva, sem da je u sledecem broju ispravite s izvinjenjem (ko priznaje, pola mu se prasta...khm).
2. Izjave tipa: "...DivX player za PS2 koji NIKAKO i NIKADA nece postojati..." (Bonus 37, str. 6, odgovor na prvo pismo), su besmislene sem ako nije u pitenju fora ili ako ste primorani da ih stampate zbog borbe protiv piraterije. U oba slucaja prilicno neumesna konstatacija koja nikako ne stoji, jer ja i moja bliza okolina vec vise meseci koristimo PS2 kao DivX player (80% filmova radi bez problema). U slucaju da me prozovete lazovom (u sta cisto sumnjam jer biste postali tema sprdanja u Srbiji kao najneobavesteniji casopis), pozivam Vas kod mene na gajbu da gledamo DivX na PS2 (Vi ih izaberite) celu noc. Ili cu jednostavno da Vam posaljem CD sa programom u redakciju.
3. One margine u boji na gornjem i spoljnom obodu strane su uvredljive. Cak i posle njih ide 1cm belog, pa onda text. To se zove smanjenje obima casopisa za 15-20%. Ili secite to i smanjite fizicku velicinu casopisa, ili smanjite broj strana cime bi i cena bila niza. Nemojte da koristite takve besmislice koje na kraju placaju citaoci. To nije u redu.
4. Opis igre MORA na kraju da ima konacnu ocenu. Ne preterujte u originalnosti, jer svi casopisi koji drze do sebe postuju ovo pravilo. Ta ocena ne mora striktno da bude vezana za igromer, vec neka vrsta konacnog utiska na skali od 1-5, 1-10, 10-100, svejedno. Ako necete ni tako, saberite vase 4 ocene i izvucite srednju vrednost. U tom slucaju minimum bi bio 0.5x4=2, a maximum 5x4=20 sto bi opet moglo da se svede na 1-10 sa mogucnoscu na pola broja npr. 7.5, 9.5 ili zbog jednostavnosti 75, odnosno 95. Nemojte da mi odgovorite kako citaoci tako sami mogu da dobiju taj broj, jer mi ne zelimo da sabiramo i delimo za svaki opis ponaosob. Sem toga i estetski je lepse da postoji jedna velika ocena koja zaokruzuje text. Bez nje je sve nekompletno.

Te pozitivnih utisaka:

1. Slike sa kutija originalnih igara pred opis su pun pogodak.
2. Textovi su ozbiljniji i precizniji.
3. Pozdravljam ideju da opisete dobre i manje dobre igre koje je stara redakcija propustila.
4. I treba da vratite Mihaila Tesica, jer bez njega nema 'leba.
5. Lepo je sto ste povecali broj strana rubrikama PS One RE-PLAY (3+2) i RETRO (2+1). Mozda se nekima ne svidja da citaju o starim i tehnicki zastarelim igrama, ali to je neophodno. Vi ste ga ucinili i zanimljivim. Te igre ZAISTA imaju Dusu.

Naravno da zbog duzine ne ocekujem objavljivanje pisma, ali se iskreno nadam da cete prihvatiti dobronamerne kritike. U zelji da postanete i ostanete najbolji,

Srdacno Vas verni citalac
Marko Renovcevic iz Smedereva.

bonus

Pozdrav Smederevu...

Odgovori na kritike:

1. Filip "Ludak" Perić se izvinjava svim čitaocima... Zbog ovoga će, inače, ostati bez plate i biće poslat na kazneno-vaspitno odsluženje dobrovoljnog rada na izgradnji rudnika u Sibiru (i preneće sve pozdrave staroj redakciji). Evo i ispravljenog citata iz vesti "Svi se sećamo filma Borilacki Klub (Fight Club) u kome Bred Pit i Edvard Norton formiraju tajno društvo čiji se članovi šibaju do besvesti i čine ostale nezakonite radnje."
2. Nisi pažljivio čitao starije brojeve Bonusa. To je bio citat jednog 'majstora' od ranije kome sada naš Majstor Zmaj objašnjava kako DivX playeri za PS2 'ne postoje'. Prenećemo tom 'starom majstoru' tvoj poziv...
3. Margine su izbačene, a nismo ih ubacivali da bismo krali prostor, već je to bio pokušaj da se časopis ulepša (ali se štampariji nije mnogo svideo).
4. Ne, ne mora. Konačna ocena je 'zabavnost' na neki način... objašnjeno je u "Kako ocenjujemo igre" text-u. Nema sabiranja, nema procenata niti dvocifrenih brojeva... vrlo jednostavno, samo pročitaj. Inače, GamePro ne daje konačnu ocenu. Na koga treba pre da se ugledamo? Na Svet Kompjutera? :)

Odgovori na pohvale:

1. Promocija originala
2. Hvala, drago nam je da primećuješ razliku, nisi jedini.
3. Dosta toga su propustili, a rupe se moraju popuniti. Uvek ćemo, kada ostane prostora posle novih igara, opisati i po neku 'propuštenu' igru.
4. Tešić nikada nije ni odlazio. Jeste da ga nema u ovom broju, ali on je i dalje član redakcije i možeš da očekuješ njegov povratak na opisivanje RPG igara uskoro.
5. PS One Re-Play je bio tu i ranije samo smo mu promenili ime, a novi Retro je ono što je stvarno novo tj. staro... Edukacija za nove generacije igrača, prave legendarne igre.

Eto i pored dužine pismo ti je objavljeno i to čak kao pismo meseca, gotta love us.

SMS MESECA

Mogu se kladiti sa vama da ce na naslovnu stranu sledeceg broja biti SONIC HEROES

BONUS
Svaka čast! Imamo i vidovite čitaoce. Svaka čast, stvarno... jako nas dobro poznaješ, dobio si opkladu - iako nisi rekao u šta se kladimo ;)

Broj 37 izgleda stvarno..... ODLICNO! Sve je cool i sa stilom SVAKA VAM CAST! I jedno pitanje kad izlazi GHOSTHUNTER i STARCRAFT:GHOST for PS2?

BONUS

HVALA! Ghost hunter izlazi 12. maja u Evropi, dok StarCraft: Ghost treba da se pojavi ove godine, ako je verovati Blizzard-u, a tačnog datuma još nema.

Novi dizajn je odlican.Vi takodje.Ali imam jednu molbu stampajte dvostrane postere a za pocetak sve devojke iz DOA:Xtreme beach volleyball Nolle

BONUS

Hvala, Hvala ... Da se samo urednik pita, u svakom broju bi bio po jedan ili više DOA postera, ali šta da se radi... Imali smo DOAX poster prošle godine kada je igra i izašla. Ne brini se, kad izađe DOA Online tj. Ultimate očekuj DOA poster ponovo :)

Pozdrav novoj redakciji! Posto u moje selo nije stigao 36. broj interesuje me dali ste objavili sifre za Worms 3D ili ne? Stavite ukupnu ocenu kod igromera. Wolf;)

BONUS

Pozdrav za tvoje selo! Šifre za Worms 3D objavljujemo u ovom broju. Kako ocenjujemo igre objasnili smo takođe u ovom broju.

SVAKA CAST NOVOJ REDAKCIJI! OPISI SU NEUPOREDIVO BOLJI, SVE JE NA MNOGO VISEM NIVOU! PUNO VAS POZDRAVLJA MIK DRONE!

BONUS
Pozdrav Mik, kako je? Punisher fan no.1

Gde je nestala stara redakcija BONUSA mnogi se pitaju? Jel mlate pare? Ima li nade da se cela stara redakcija BONUSA pridruzi vama pa da BONUS bude san snova? Srba

BONUS: Ne znamo, ne, nema.

Oj Bonuse Bonuse price se o tebi pronose da si bolji svakog dana redakcija tvoja mlada! SRBIJA+BONUS-RAJ ZA KONZOLARNE IGRE DAJE RAJ NA ZEMLJI (SKORO..) MILODUH

BONUS: No comment

Ako nemate mesta za opis, onda barem shifre objavite. Super opisujete igre, svaka chast!!! UNAPRED, HVALA

BONUS: Trudimo se da nađemo mesta za sve.

Oj BONUSE BONUSE SRBI se na tebe ponose! Bili biste san snova kada bi povecali broj opisa igara za sve konzole a najvise za Playstation 2. Pozdrav BONUSU! SPASOSRB

Bonus je najbolji casopis u svim svemirima, prostorima i dimenzijama!!!!!! Dajte samo jos vise opisa igara za Playstation 2! Pozdrav Bozanskoj redakciji! CAR SRB

Budite najbolji od najboljih i povecajte broj opisa igara za sve konzole. Puno pozdrava najvecim genijalcima na svetu - redakciji novog BONUSA! SRBODRAG

BONUS: HOCEMO SRBIJO!!! Bice vise opisa, ali i ostalih sadržaja! Puno pozdrava svim našim vatrenim navijačima i pravim vernicima :)

Cao "Bonusovci". Kada je neko odradio posao kako treba to se kod nas u Leskovcu kaze "Bombonce" Super ste samo tako nastavite! Pozdrav od Zarka!

BONUS
Pozdrav za Leskovac, nadamo se da je i ovaj broj ispao kao "bombonče" ;)

Dragi Bonuse ja imam tri pitanja za vas :
1) Koja je bolja trkacina NFS Underground ili Midnight club 2?
2) Kako su igrice SHINOBI i NIGHTSHADE skoro iste? i
3) U DRIV3R koliko ce biti vozila (i je'l mozes da vozis kamion)?
Vas redovni citalac DaRk NInJa (Jony Boy)

BONUS:
1. NFS
2. Shinobi je Shinobi ostalo su plagijati :)
3. Broj vozila nije poznat za sada, ali da, bice kamiona i moćićeš da ih vozіš!

Momci posto promovisete originalne igre mozda bi mogli da mi kazete gde ih nabavljate. nis88

BONUS
Beosoft naravno ^_^

Dragi Bonuse ja sam uvek imao problem znajuci koju igricu da kupim. Zasto ne stavite na kraju REVIEW-a neki znak da'l da kupimo igricu ili ne. Vas obozalavac DaRk NInJa

BONUS
Pogledaj text, "Kako ocenjujemo igre" objavljen u ovom broju i dobićeš odgovor na pitanje.

STAVITE FINALNU OCJENU U IGROMJERU I STAVITE PORED OPISA NEKE ALTERNATIVNE IGRE I ISTO TAKO MALU TABLU SA PLUSOM I MINUSOM ZA IGRU. STAVITE MALO VEDRIJE BOJE

BONUS

Alternativne igre nisu losa ideja. Za sada ne možemo da realizujemo bolje boje od ovih.

Zdravo BONUSE! Da li mozete da mi pojasnite zasto gta vice city nije 4 deo i zbog cega me svi ispravljaju kada za vice city kazem gta 4 unapred zahvalan Milos

BONUS
Zato što nije. ViceCity je spin-off GTA3, dok će GTA4 biti sasvim druga igra kad izađe.

Cao,da li postoji sansa da pokrenete neku TV emisiju vezanu za konzole?,jel mozda znate zasto vise nema emisije Cyber Space na 3k?

BONUS
Hmmm, mislili smo da je to tajna, videćeš... sve u svoje vreme. Cyber Space-a nema jer je propao.

Hi,Bonus! Nova redakcija nije losa, ali PRESTANITE DA SE "POTPISUJETE" NADIMCIMA (NICK4LIFE,CARNEX,GRUNT ITD.) jer je izuzetno neozbiljno i nekako balavo. I umesto ranga od 1 do 5 ubacite od 1 do 10,i dodajte konacnu ocenu (isto od 1 do 10), jer je ovako malo tupavo. I umesto zabavnosti stavite IGRIVOST i dodajte trajnost. Sorry na kritikama ,ali nek to budu predlozi. Milan iz Nisa.

BONUS
Milane da li ti stvarno veruješ da su naši nadimci izmišljeni juče ili možda u nekoj igraonici za potrebe potpisivanje u CS-u? Ne, nisu izmišljeni tako niti su smišljani posebno za Bonus. Zašto ne dođeš na Internet i u nekom pretraživaču ne upišeš neki od naših "balavih" nadimaka... rezultati će te iznenaditi. Čak i ako shvatiš da nismo od juče mogao bi da pogledaš i GamePro, najbolji strani igrački časopis i da vidis kako se autori tamo potpisuju. Sve u vezi ocenjivanja igara je objašnjeno u ovom broju u text-u "Kako ocenjujemo igre"

Prvi put citam 'Bonus' i izgleda mi manje-vise okey, izbor boja bi donekle prikrio losiju stampu, ali ono sto Vam je potrebno je lektor. Razne jezicke vratolomije tipa: 'dali?', 'jeli?', 'stim', 'cak sta vise', itd., mogu uticati na pismenost velikog broja mladje dece, koja Vas citaju. Sve najbolje, Vuk M.

BONUS: Lektor? Lektor? WE DON'T NEED NO #$%^&* LEKTOR!!! Ok, ozbiljno... svesni smo problematike, stvar je toliko ozbiljna da smo određene pisce opisa poslali na kurs gramatike i lepote jezika, videćemo da li će to i nova lektorka rešiti problem.

RESIDENT EVIL 4 NA ZIMU!

Vest koja će svakako obradovati vlasnike Nintendove kockaste konzole, jeste da su prethodni tračevi o datumu izlaska Resident Evil 4 zvanično potvrđeni od strane Capcom-a. Kako oni kažu, lansiranje ovog dugo očekivanog nastavaka je planiran za zimu 2004. Rad na ovoj Game Cube ekskluzivi traje već tri godine, a što se tiče datuma njenog izlaska nije bilo preciznijih obaveštenja. Capcom je za ovo vreme etiketirao ovaj projekat sa datumom izlaska "200X", što ćete se složiti da sa tom informacijom nisu mnogo pomogli. U međuvremenu glasine su se širile na sve strane o 2004.-toj godini kao srećnoj godini. Pored datuma, Capcom je i otkrio i još neke zanimljivosti vezane za igru kao što je mogućnost igranja iz prvog lica. Resident Evil 4 će podržavati 16:9 widescreen televizore, a na običnim televizorima igra će imati gornju i donju crnu ivicu. U ovom nastavku čitav svet je u kompletnom 3D, što znači da nema više animacija kada se otvaraju vrata i nema prerenderovanih scena - sve scene su renderovane u postojećem engine-u i u realnom vremenu. Sada, sa potvrđenim datumom, možemo se polako pripremiti na još stravične trenutke u borbi protiv T Virusa i njegovog kreatora, ozloglašene Umbrella Corporation.



"PAĆENJE" OD MIDWAY-A

Midway već duže vreme radi na survival horror igri The Suffering, koja obećava dobru, zastrašujuću zabavu. Radnja The Suffering-a je smeštena u zatvoru, koji je opsednut duhovima pogubljenih zatvorenika. Igrači će preuzeti ulogu osuđenika na smrt Torque-a, koji se spletom okolnosti oslobađa iz svoje zatvorske ćelije usled pobune utvara. Nesreća u sreći je što ove reinkranacije mrtvih ne biraju svoje žrtve, tako da Torque-u nije ostalo ništa drugo, nego da sa 10 različitih oružja probije svoj put kroz 9 nivoa, ne bi li izbegao pakao oko njega. Pored utvara, Torque će se konfrontirati i sa čuvarima a i sa drugim zatvorenicima. Igra se može okončati sa tri različita alternativna kraja u zavisnosti od toga kako igrači odluče da postupe u određenim situacijama. Važno je istaći da je veliki broj stvorenja kreacija Stana Winstona, koji je radio na mnogim filmovima uključujući Jurassic Park, Edward Scissorhands i Aliens. Grafika u igri je odlična - tamna atmosfera sa lepim svetlosnim i shadow efektima. "Patnja" treba da "počne" u toku ove godine na Playstation 2 i XBOX konzolama.

SILENT HILL 4 DETALJI OBJAVLJENI

Konami je objavio da će njihov najnoviji nastavak horor avanture Silent Hill 4: The Room izaći u toku ove godine za Playstation 2 i XBOX. U ovom nastavku Henry Townshend će se naći zarobljen u svom apartmanu koji je uklet velikim zlom. Jedino istraživajući misteriozne portale, koji vode u uznemiravajuće alternativne svetove, Henry će uspeti da otkrije istinu. Kao i u svakoj Silent Hill igri, misteriozne ličnosti, užasavajuća bića i kreature će učiniti sve da mu stanu na put. Pored njih će se javiti i duhovi koji mogu da napadaju kroz zidove. Henry će proći i istraživati brojne lokacije među kojima su šuma, zatvor i hotel. U Konamiju obećavaju da će Silent Hill 4: The Room pružiti zastrašujuće iskustvo, koji igrači neće nikada zaboraviti. U sledećem broju očekujte opširnu najavu ove igre.



IZGLEDA DA AMAZON UK NE ZNA NIŠTA VIŠE NEGO MI

Pored svih spekulacija o nazivu novog nastavka GTA koja su se javljala u javnosti u prethodnih mesec dana, uključujući i naziv Sin City koji je stajao na Amazon UK, nisu se pokazale kao tačne. Naime, Take 2 je registrovao kod američkog zavoda za patente i marke tri naslova: GTA: San Andreas, GTA 5 i GTA 6. Uzevši u pretpostavku da je "Vice City" bio četvrti deo u Grand Theft Auto serijalu (brojeći i "GTA: London 1969"?), ostalo nam je da napravimo krajnje grub zaključak da će sledeći nastavak nositi ime "GTA 5" ili "GTA: San Andreas". U prilog ovoj teoriji ide i izjava sa prošlogodišnje konferencije za štampu, u kojoj je predstavnik Take 2-a sledeći nastavak GTA-a oslovio sa "Grand Theft Auto 5". Naziv "Sin City" je bila april-li-li šala Shacknews.com sajta, koja je očigledno bila shvaćena suviše ozbiljno od strane britanskog Amazona. Ovo nas dovodi do sledećeg zaključka da grad u sledećem GTA-u neće biti inspirsan Las Vegasom (s obzirom da Take 2 nije registrovao "GTA: Sin City"), već hibridom Los Anđelesa i San Franciska - San Andreas. Precizniji detalji o igri i dalje nisu objavljeni, a mi ćemo vas i dalje obaveštavati o toku stvari.



BURNOUT SE ISPARKIRAO IZ ACCLAIM-OVE GARAŽE

Acclaim nije ono što je nekada bio uzevši u obzir njihov asortiman igara koji se već duže vreme smanjuje. Najnoviji udar koji je pretrpeo je gubitak Burnout serijala. Naime, Electronic Arts je preuzeo autorska prava za Burnout i već uveliko radi na njenom nastavku - Burnout 3. Ovaj serijal je jedan od poznatijih Acclaim-ovih naslova, kojeg se morao na žalost žrtvovati. Obe strane se uzdržavaju od davanja komentara



o ovom poslu, a Electronic Arts je samo ukratko obavestio da se nastavak razvija u njihovom londonskom studiju. Bilo kako bilo, glasine se šire da EA-ov Burnout 3 bi trebao da se pojavi krajem ove godine (spominje se septembar) i to za Playstation 2, XBOX i Game Cube.

EA SE OBEZBEDIO LICENCOM ZA CATWOMAN

Electronic Arts je objavio da je stekao sva prava u pravljenju Catwoman igre po istoimenom filmu u kome glavnu ulogu tumači Halle Berry. Kao Catwoman, igrači će moći upotrebljavati sve njene "mačije" sposobnosti kao što su akrobatsko preskakanje krovova, trčanje uz zidove i preletanje uz pomoć biča. Prelazeći igru, igrači će proći kroz sedam različitih lokacija koje će biti viđene u filmu. Catwoman se



trenutno razvija za sve platforme, uključujući i Game Boy Advance, a njen izlazak se očekuje uporedo sa premijerom Warner Bros'-ovog potencijalnog hita. Takođe treba spomenuti da na Catwoman radi isti tim ljudi iz EA-a koji su pravili uspešne Harry Potter naslove.

SPY FICTION

Sammy Studios privode kraju sa radom na njihovoj akcionoj-šunjačkoj igri - Spy Fiction. Ova igra, koja će izaći na Playstaion 2 konzole, treba da donese novine u svom žanru, uključujući špijunsku opremu koja omogućava igračima da budu nevidljivi ili čak preuzmu identitet drugih kako bi ostali neotkriveni. Igru će takođe odlikovati brojne mini-igre u kojim igrač mora koristiti špijunsku opremu kako bi se ušunjao iza neprijateljskih linija. Spy Fiction nudi dva agenta sa zasebnim osobinama, koje igrači mogu birati pred početak svake misije, kako bi razvili specijalne veštine agenata. Izlazak Spy Fiction-a je planiran za proleće ove godine.

NAVAL OPS: COMMANDER NAJAVLJEN

Koei je objavio da će izdati Naval Ops: Commander, nastavak igre Naval Ops: Warship Gunner, u martu. Kao i njegov prethodnik Naval Ops: Commander će biti smešten u alternativnoj budućnosti u kojoj se flote supermornarica otimaju oko kontrole okeana. Igru će karakterisati sličan gameplay kao u prvom delu, ali će i ponuditi novi sistem taktičke borbe u grupama, što će učiniti igrom kao kombinaciju real time strategije i akcije. Naval Ops: Commander će imati preko 200 različitih brodova i letelica, kao i popriličnі izbor oružja i dodataka za krstarice. Ova igra će biti ekskluzivan naslov za Playstation 2 konzolu.



NOVI STARWARS NASLOV NA POMOLU

Lucas Arts je najavio novu igru za XBOX sistem smeštenu u nama svima dobro poznatom Star Wars univerzumu. Reč je o pucačini iz prvog lica - Star Wars Republic Commando, čija radnja je smeštena između filmova Star Wars: Episode II - Attack of the Clones i treće epizode ove sage. Ovaj FPS nas stavlja u ulogu jednog
Republikanskog vojnika koji pripada elitnoj jedinici sa kojom će se upuštati u raznim opasnim misijama od spasavanje taoca, pa preko sabotaže i prikupljanja vitalnih informacija. Davanje instrukcija svojim saborcima se podrazumeva, zahvaljujući sistemu komandovanja sličnom onom iz Rainbow Six 3. Na raspolaganju će nam biti pregršt oružja kao što su blaster puške i termalni detonatori. Igra će sadržati 15 nivoa po različitim lokacijama kao što su planeta Geonosis (mesto na kome se odigrala velika bitka na kraju druge epizode) kao i džungle Kashyyyk-a na planeti Wookiee-a. U igri će se pojavljivati i neke ličnosti iz tek oček-



ivanog filma - Star Wars: Episode III. Pored svega navedenog, Star Wars Republic Commando će iskoristiti potencijale XBOX Live-a, tako što će u igru uključiti raznovrsne multiplayer modove, uključujući deathmatch i capture the flag. Igru sa nestrpljenjem moramo čekati do početka jeseni ove godine.

RIP CURL GAME BOY ADVANCE SP

Kako nas izveštava Nintendo Australia Ltd., ova filijala je sklopila branding partnerstvo sa australijskim najvećim proizvođačem surfing opreme Rip Curl Pty Ltd. Kao rezultat ove saradnje je Nintendovo sponzorstvo 2004 Rip
Curl Pro takmičenju i plasiranje specijalnog izdanja Rip Curl Game Boy Advance SP. Rip Curl Pro je jedno od najvećih godišnjih takmičenja u surfovanju, u okviru World Championship Tour-a, na kojem se skupljaju masa surfera širom planete. Takmičenje se održava na Bells Beach u Viktoriji, a glavne nagrada je $250.000. Ovo strateško part-



nerstvo je ključno kako i za Rip Curl i Nintendo, tako isto i za mlade surfere, jer kako navodi Rose Lappin, Marketing menadžer Nintenda Australije "Mi smo oduševljeni što smo uspeli da spojimo dva velika brenda koji reprezentuju životni stil mladih". Specijalno izdanje Rip Curl Game Boy Advance SP će biti dostupan u svim većim Game Boy Advance prodavnicama. Ovo je još jedan dokaz da svojim uspešnim strategijama Nintendo definitivno vlada na polju prenosivih konzola. U prilog tome ide i činjenica da je Nintendo prodao preko 20 miliona GBA i GBA SP u Americi.

TAKE-TWO I CARTOON NETWORK UDRUŽUJU SNAGE

Take-Two je objavio da su sklopili ugovor o saradnji sa Cartoon Network Enterprises. Ovim sporazumom se Take-Two-u garantuju sva prava da razvija i distribuira igre vezane za sve novije Cartoon Network brendove. Želja je da primarna ciljna grupa ovakvih igara budu deca od 6 do 11 godina. "Cartoon Network je idealan partner za Take-Two i cenimo njihovu privrženost našoj strategiji da proširimo asortiman dečije interaktivne zabave." izjavio je Bill Gross, generalni direktor Take 2 sektora za poslove sa licencama. Prva Cartoon Network imovina da bude lincencirana za Take-Two, zahvaljujući ovom sporazumu, je hit serija Codename: Kids Next Door.



DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Dead Or Alive Online (najava u Bonusu 36.) će promeniti ime u Dead Or Alive Ultimate. Razlog ovoj promeni, kako navodi marketing menadžer Tecmo-a Tony Tarpey, je što "Dead or Alive Online reflektuje samo porciju igre, dok novi naziv, Dead or Alive Ultimate, nagoveštava preciznije kakav doživljaj će obožavaoci iskusiti kupovinom ove igre". Da podsetimo, nastavak ovog fantastičnog borilačkog serijala će činiti temeljne obrade prva dva dela DOA serijala sa podrškom za igranje preko XBOX-Live. Tecmo takodje obećava poveliki asortiman posebnih dodataka koju će pratiti ovu igru, među kojima su novi stage-ovi, nove odeće za likove, potpuno novi potezi, kao i do sada neviđene animacije koje bi trebale da upotpune već složenu priču. Izlazak Dead or Alive Ultimate je zakazan za 23. mart.



SONY RADI NA NOVOM PROCESORU

Kako javlja Reuters, Sony i Toshiba su počeli sa razvojem novog procesora koji će biti manji i moćniji od Sony-jevih prethodnika. Novi čip će biti izrađen u 45-nanometarskoj tehnologiji, što znači više prostora za tranzistore, a više tranzistora znači i veće brzine. Trenutno, čipovi koji su na 90-nanometarskim pločama predstavljaju najmodernije procesore koji se mogu naći na tržištu, dok se početkom 2005. očekuje "Cell" čip, koji se izrađuje u 65-nanometarskoj tehnologiji. "Cell" procesor je u dalekoj fazi razvoja, u čijem stvaranju učestvuju Sony, IBM i Toshiba. Ovaj procesor je od posebne važnosti za nas, jer će se "Cell" ugrađivati u Sony-jeve konzole sledeće generacije. Novi procesor (45-nanometarska tehnologija), čiji naziv još nije objavljen, bi trebao da uđe 2007. u proizvodnju. Iako Sony i Toshiba nisu dali nikakve izjave vezane za koje proizvode se ovaj novi procesor razvija, mnogi nagađaju da će se novi procesor naći i u igračkim konzolama.

NINTENDO DS
ekskluzivna najava
Novi sistem od Nintenda

Nintendo nam javlja da će uskoro lansirati novi portabl igrački sistem ("džepna konzola") koji je za sada nazvan "Nintnedo DS". Koje ime će dobiti kada se pojavi, ostaje da se vidi. Skraćenica DS znači Double Screen, jer će konzolica imati dva TFT LCD ekrana od 3" i dva razdvojena procesora, svaki zaslužan za prikaz slike na po jednom ekranu. Ekrani će biti nalik onima za GameBoy Advance SP, sa pozadinskim osvetljenjem - vidljivi uvek. Suština ovakvog sistema će biti u novom igračkom iskustvu, igrama u kojima će igrač moći da prati igru iz dve različite perspektive u isto vreme. Ideja je prilično originalna, očigledno inspirisana GBA - GameCube linkom ili možda čak 'praistorijskim' LCD video igrama sa dva ekrana koje je Nintendo takođe nekada pravio u svojoj slavnoj prošlosti.

"Nintendo DS" će se, po Nintendovoj izjavi, pojaviti pre kraja 2004. godine, a do tada ćemo sigurno imati daleko više informacija i slika o ovom sistemu (za sada ni concept art slike nisu objavljene). Nintendo je trenutno u pregovorima sa mnogim izdavačima igara širom sveta u cilju što bolje softwareske podrške za njihov novi sistem. Ono što Nintendo posebno želi da naglasi je to da će "Nintendo DS" biti nezavistan proizvod od GBA i GameCube-a. Da li će imati neke mogućnosti povezivanja sa spomenutim sistemima, još nije poznato, ali Nintendo planira da podržava GBA i "Nintendo DS" paralelno uz nadu da će kao različiti proizvodi moći da ko-egzistiraju na tržištu (prim. autora: To je i SEGA mislila za 32X i Saturn...).





"Nintendo DS" će biti zvanično predstavljen prvi put javnosti na ovogošnjem E3 sajmu u Los Angeles-u u maju.
Za kraj, evo i najinteresantnijih pitanja i odgovora iz veoma detaljnog Q&A fajla koji nam je poslao Nintendo.

Pitanje: Čemu dva ekrana? Kakvu ćete to "kvalitetno drugačiju stvar" postići sa jednim dodatnim ekranom?

Odgovor: Postoji mnogo razloga zbog kojih će dva ekrana imati smisla. Evo nekih primera:

Kada dizajnirate igre, usmeravanje fokusa igrača je veoma bitan element koji najčešće uzima mnogo vremena onima koji prave igre. Na primer kada hoćete da pokažete close-up glavnog lika, to možete uraditi na kratko vreme, ali dok ste u close-up-u igrač ne može da vidi ostala dešavanja u igri. Kao rezultat toga, izvođenje igre se usporava u konstantnim promenama pogleda, blizu-daleko, ili recimo suprotno kada hoćete da prikažete scenu na širokom prostoru ne možete u isto vreme da prikažete i detalje likova. To je jedan od očiglednih razloga postojanja dva ekrana - različiti pogledi na igru u isto vreme.

Ovaj primer se veoma lako može primetini u bejzbol ili fudbalskim simulacijama. Na jednom ekranu se prikazuje ceo teren dok na je na drugom fokus oko male zone u blizini lopte.

Još jedan jednostavan primer je funkcija drugog ekrana kao mape u mnogim igrama. Umesto da se igra prekida zbog ulaska u meni i gledanja mape kada dođete u neku novu zonu ili malecne nedovoljno detaljne mape u uglu, sa dva ekrana mapa može uvek biti vidljiva i detaljna.

Naravno, ovo su samo neki jednostavni primeri koji su laki za razumevanje, ali kada jednom budete videli stvar u akciji videćete koliko je mogućnost dva ekrana velika. Trenutno radimo na pripremanju totalno novih zabavnih iskustava koja će biti posvećena kompletno drugačijim funkcijama oba ekrana. Pošto je unikatnost toga prevelika da bi se opisala rečima, molimo vas da sačekate do E3-a gde ćemo moći da vam demonstriramo stvar, koju ćete najbolje razumeti kada je budete odigrali malo.

Nintendo®
GAMING 24:7™

Pitanje: Koliko će "Nintendo DS" koštati kada se pojavi? Da li će biti skuplji ili jeftiniji od GBA SP-a?

Odgovor: Tu informaciju vam ne možemo dati sada, ali planiramo da kažemo nešto više na E3-u. U svakom slučaju, LCD tržište postaje tesno pa ćemo možda morati da odložimo objavu cene sve do leta posle E3-a.

Pitanje: a koliko će koštati software tj. igre?

Odgovor: Planiramo da kažemo nešto o tome na E3-u.

Pitanje: Da li će "Nintendo DS" imati online podršku?

Odgovor: Molimo vas sačekajte E3.

Pitanje: Da li će LCD ekrani na "Nintendo DS-u" biti isti oni sa GBA SP-a?

Odgovor: Ne, biće drugačiji.

Pitanje: Come on... Sharp ili Panasonic? :)



Odgovor: Ne želimo da pričamo o tome sada.

Pitanje: Koji CPU-e će "Nintendo DS" koristiti?"

Odgovor: ARM7 i ARM9 čipove od ARM-a.

Pitanje: Da li je ARM7 čip isti onaj koji je korišćen kao CPU za GBA SP?

Odgovor: Ne, većih je performansa.

Pitanje: Koje su specifikacije ARM7 i ARM9?

Odgovor: Uopšteno, to su 32bit-ni procestori. Za više tehničkih specifikacija standardnih modela posetite ARM-ov sajt.

Pitanje: Da li će "Nintendo DS' raditi na baterije? Da li će biti dopunjiv? Koliko će baterija trajati?

Odgovor: Planiramo da ubacimo dopunjivu internu bateriju. Nismo još odlučili da li da koristimo istu onu koja se pokazala kao dobra u GBA SP-u.

Pitanje: Da li će "Nintendo DS" sistem biti veći ili manji od GBA SP-a?

Odgovor: Te informacije nećemo dati danas. Radimo na veličini i težini sistema kao i na dužini života baterije za našu novu portable konzolu, ali nećemo pričati detalje sada - sačekajte E3.

Pitanje: Da li će izlazak "Nintendo DS-a" biti tempiran da bude u isto vreme kada će se Sony-ev PSP pojaviti? Da li mislite da će vaš sistem biti dostojan konkurent Sony-u?

Odgovor: Toliko malo informacija imate o oba sistema, nemoguće je praviti poređenja sada! U svakom slučaju na E3-u će postati očigledno da je DS sasvim drugačiji tip proizvoda.

Pitanje: Kada će "Nintendo DS" biti pušten u prodaju po svetu?

Odgovor: Za sada planiramo da proizvod pustimo u prodaju širom sveta do kraja 2004.





Nintendove Game & Watch džepne igrice iz osamdesetih su takodje imale dva ekrana

TOCA RACE DRIVER 2

TOCA Race Driver kojeg je Codemasters najavljivao kao svoj najskuplji i najambiciozniji projekat neosporno je osvežio žanr simulacija vožnji svojim pojavljivanjem prošle godine. Ideja o ubacivanju karijere profesionalnog vozača i adekvatne priče koja je prati bila je dovoljna da se igra proglasi prilično inovantnom i iščekuje sa nestrpljenjem. Nažalost, nije sve ispalo savršeno i kritika i igrači je nisu dočekali hvalospevima zbog nekih zaista neshvatljivih propusta kao što je nedostatak kvalifikacija za trke, potpuno odsustvo pravila, nerealističan fizički model ili sumanuta težina u kasnijim etapama igre. Na sreću, Codemasters je odlučio da pokuša ponovo i ovoga puta ponudi tržištu naslov koji će izbrisati sve propuste koje su pratile prethodnika.



Srž igre će ipak ostati ista, tako da će i Race Driver 2 ponuditi mnoštvo raznoraznih šampionata u kojima se igrač može okušati. Ukupno ih ima čak 31 i oni između ostalog obuhvataju i trke kamiona, reli, NASCAR,



Svoje mesto ovoga puta su našli i legendarni modeli kao što je Ford Mustang

relikros, trke po ledu i mnoga takmičenja poput nemačkog DTM-a ili australijskog V8 Supercarsa. Dalje bombardovanje brojkama kaže da će se u igri naći sasvim solidnih 35 vozila, 31 lokacija sa ukupno 52 staze (što znači da se na jednom trkalištu mogu naći i dve staze, kao u prethodniku) od kojih je deo potpuno izmišljen, a deo verno prenet iz stvarnosti.

Glavni mod igre će ponovo biti karijera gde treba da se probijate kroz svet autosporta radi ostvarenja ultimativnog cilja - statusa vozača Grand Prix tima. Ovoga puta nema više Ryana McKaina - u glavnoj ulozi ste vi sami. Da bi se to naglasilo sve animacije koje ćete gledati između trka posmatraju se kroz vaše oči, odnosno iz prvog lica.

U Codemastersu su posebno ponosni na svoj model oštećenja koji je bio možda i najsvetlija tačka prvog Race Drivera. Sada se najavljuju zastrašujuće realna oštećenja apsolutno svih delova automobila uključujući tu i razbijanje stakla, otpadanje točkova i vrata, gužvanje karoserije i sve drugo što vam pada napamet. Da ne pričamo o posledicama direktnog sudara sa vozilom koje dolazi iz suprotnog pravca! Ovoga puta se najavljuje i kvalitetna AI rutina koja će posedovati "kontrolisanu agresiju", što znači da će se vaši konkurenti žestoko boriti za poziciju ali bez udaranja i drugih nedozvoljenih manevara kojima su se podosta služili u prvencu. Najavljuje se i odlična podrška za XBOX Live, ali do sada nije saopšteno mnogo informacija o online aspektu igre.



Surfers Paradise je sigurno jedna od najlepših staza u igri. Nalazi se u Australiji i domaćin je jedne od trka Formula KART šampionata



Grafički engine deluje zaista impresivno

Grafički engine je pisan ispočetka i prema rečima vođe projekta Gavina Raeburna "Izgleda zadivljujuće!". Osim što će svi objekti biti sastavljeni od velikog broja poligona (likovi u međuanimacijama su trostruko detaljniji) najavljuje se i upotreba



Na stazi će se ovoga puta naći i preko 20 vozila



Za ljubitelje Formule 1 tu je mogućnost vožnje klasičnih open-wheel bolida u posebnom šampionatu



Ford GT u krupnom planu



VOZILA & STAZE

Kompletna lista modela i staza koje će se naći u igri još uvek nije objavljena, ali evo spiska onoga što je dosad poznato.

Automobili:

Ford (Mustang Cobra R, Ford GT, GT 90, Falcom BA, F150 Lightning Pickup), Aston Martin (V12 Vanquish, DB7, DB5), Jaguar (XJ220, XKR, E-Type), Mitsubishi (3000 GT, Evo 7), Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, AMG Mercedes CLK

Staze:

Texas Motor Speedway, Pikes Peak International Raceway, Laguna Seca, Surfers Paradise, Euro Speedway, Donington Park, Kyalami, Road America.

gomile specijalnih efekata koji će još više podići atmosferu. Ono što je najlepše je najava da nikakvih usporenja animacije neće biti - nadajmo se samo da će ova konstatacija naći svoju potvrdu i u praksi.

Iz svega rečenog vidi se da će TOCA Race Driver 2 imati šta da ponudi igračima kada se pojavi na proleće ove godine. U slučaju da se ispune obećanja i isprave svi propusti iz prethodnika pred nama će biti jedan zaista vrhunski proizvod koji će naći svoje mesto uz velikane kao što su Need For Speed ili Gran Turismo.

Sistem:	XBOX
Izdavač:	Codemasters
Planirani datum izlaska:	proleće 2004.
Žanr:	Simulacija vožnje

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

"Nastavak legendarnog serijala Metal Gear Solid je već uveliko u najavi. Na internetu se pojavilo nekoliko trailera iz koje se mogu videti grafika, efekti, mesto radnje, kao i drugačija atmosfera igranja u igri koju svi nestrpljivo čekaju."

Legendarni serijal Hideo Kojima-e će uskoro dobiti svoj treći nastavak. Ovaj serijal je poznat po odličnoj priči, grafici, gameplay-u, i baš zbog toga širom sveta postoji veliki broj fanova koji nestrpljivo čekaju novi nastavak. Na E3 sajmu je prikazan trailer koji je šokirao igrače, čak i one čija su očekivanja bila visoka. U traileru se pojavljuje Snake što je obradovalo mnoge, jer ste u MGS2 većinu





Svetlosni efekti su realni

vremena igrali sa Raidenom. Jedina viđena lokacija igre za sada je džungla, gde je Hideo Kojima pazio na svaki mogući detalj. Ovaj nastavak će se malo razlikovati od prethodnih delova, jer ovoga puta ne spašavate planetu, niti predsednika, već se borite za sopstveni opstanak. Sami u džungli, okruženi mnogim neprijateljima koji vas traže, a tu su i divlje zveri koje takođe predstavljaju pretnju. Inače, radnja se dešava za vreme Hladnog rata u 1960-im godinama. Podnaslov igre opravdava činjenica da u traileru možete videti kako Snake jede zmiju, a i živu ribu. U zavisnosti od toga što pojedete dobićete neki power-up, ali morate paziti šta jedete, jer efekti mogu biti i negativni. Novina u gameplayu je obavezno konzumiranje hrane, kakva god ona bila, inače će vam opasti life bar. Od oružja u traileru se vide nož, pištolj i dobri stari M4. Igra koristi isti endžin kao MGS2, ali unapređen do savršenstva. Grafika u igri predstavlja remek-delo. Samo okruženje, džungla, izgleda verodostojno, najviše zbog

OVAJ NASTAVAK ĆE SE MALO RAZLIKOVATI OD PRETHODNIH DELOVA, JER OVOGA PUTA NE SPAŠAVATE PLANETU, NITI PREDSEDNIKA, VEĆ SE BORITE ZA SOPSTVENI OPSTANAK.

ogromne količine realističnog zelenila. Svaki list i svaka travčica je animirana i reaguje na dodir likova. Specijalni efekti kao što su voda i vatra izgledaju detaljno i

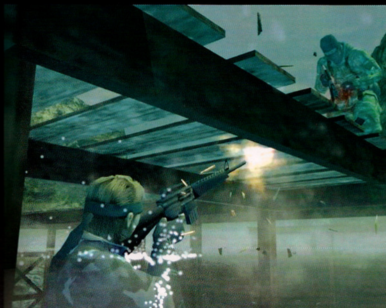


Pogledajte to nebo

realistično, pa ćete u vodi videti ribe koje plivaju itd... Neprijatelji su zadržali sličan izgled, kao i reakcije na zvuk i dodir. Kao i prethodna dva dela, igra je bila Tactical Epsionage Action, pa će i u ovog puta prevladavati šunjanje. Sada su tu su još dva bitna faktora, kako se uklopiti i preživeti. Okolina je obojena raznoliko pa ćete morati da odaberete pravu boju i odeću da biste se uklopili. Snake može da se penje na drveće, krije iza oborenih stabala, ili



Sateran u ćošak, okružen vatrom, samo sa nožem u ruci





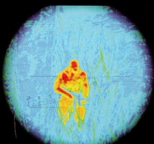
Gerilski napadi sa leđa

ONLINE SUPPORT

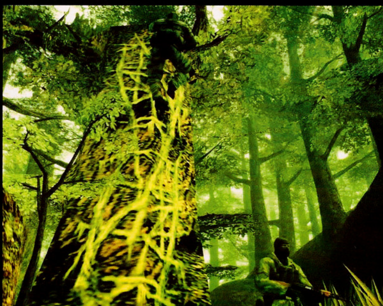
Za one srećnike sa network adapterom za PS2 Kojima je spremio posebnu poslasticu. Svakom meseca na internetu će se pojavljivati nova kamuflažna odela za Snake-a, kao i drugi dodaci koji neće biti neophodni u igri, ali će ih poželeti svaki pravi fan MGS serijala.



Kao i pre Snake je akrobatski spreman



Za Predator fanove



šunja u visokoj travi. Ponekad ćete morati da visite sa litice da biste se sakrili ili da se držate za granu dok gađate neprijatelje koji prolaze ispod vas. Dok će se dve trećine igre odvijati u džungli, ostatak vremena ćete provesti po manjim i većim bazama u koje ćete morati da uđete neprimećeni. U nekim prostorijama ćete naći lekove i možda nešto normalne hrane, koja će vam dobro doći posle nekog vremena provedenog u šumi, jedući polu-žive životinje. U MGS3 neće biti radara, Kojima je mislio da će biti dosta izazovnije da se oslonite na sopstvena čula, imajući samo bar koji pokazuje koliko ste vidljivi. O priči se jako malo zna. Kojima je odlučio da nas drži u neizvesnosti do samog kraja.

Igra će podržavati 5.1 zvuk koji će podići atmosferu na visok nivo tokom igranja. Očekuje se da igra izađe u toku 2004. godine u Japanu, a nešto kasnije i u Evropi i Americi.

Sistem:	Playstation 2
Izdavač:	Konami
Planirani datum izlaska:	U toku 2004
Žanr:	Akcija

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

"Posle dugo vremena SquareSoft se vraća na Nintendov sistem. Ovo je prva, ali se nadamo da nije i poslednja Final Fantasy igra za Nintendo GameCube."

Final Fantasy serijal je jedan od najboljih RPG serijala današnjice i broj izdatih igara u serijalu je dostigao dvocifren broj. Final Fantasy: Crystal Chronicles predstavlja povratak SquareSofta na Nintendov sistem, ali ovoga puta kao firma SquareEnix. Posle izdate igre za SNES Final Fantasy III u Americi (VI u Japanu),


Novi sistem borbe

SquareSoft je izdao Final Fantasy VII za Sony-ev sistem i od tada napustio Nintendove platforme. Iako je glavna serija i dalje vezana za Sony-evu konzolu, SquareEnix se vraća na Nintendo, ali ovoga puta sa jednom spin-off igrom.



Na FFCC je zajedno sa SquareEnixom radio The Game Designers Studio. Final Fantasy Crystal Chronicles nema veze sa preostalim delovima, kao što ni oni međusobom nisu povezani pričom (osim naravno FFX I FFX-2), ali ovoga puta se igra ne razlikuje samo po priči, već i po samom načinu igranja. Igra je akcioni RPG i borbe su u realnom vremenu, a ne potezne kao što su bile do sada. Čak se I sama igra više koncentriše na borbu nego na priču. Ovo je začudilo mnoge, pa su se ljudi pitali zašto je FFCC uopšte dobio naziv Final Fantasy. Naravno sam naziv ovog popularnog serijala doneće dosta više

"FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES PREDSTAVLJA POVRATAK SQUARESOFTA NA NINTENDOV SISTEM, ALI OVOGA PUTA KAO FIRMA SQUARE ENIX."




Neka čudovišta su preuzeta iz prethodnih FF igara


Efekti su zadivljujući





Što više igrate nailazićete na gadnija čudovišta

para nego što bi igra donela sa nekim drugim nazivom, a i privući će mnoge da kupe do sada slabo prodavani GC.

FFCC se odigrava u svetu ispunjenom nekom vrstom otrovne magle, koja postaje smrtonosna ako se u njoj provede neko vreme. Prošlo je dosta vremena i ljudi su ustanovili da ih određena vrsta magičnih kristala štiti od te magle. U manjim selima nalazili su se manji kristali, a u gradovima veći. Međutim, kristali su gubili moć s vremenom, pa su jednom godišnje morali biti osveženi magičnom vodom, koja bi im dopunjavala moć, dovoljno za još jednu godinu. Naravno, ovu vodu je bilo teško naći. Nekada bi se nalazila u dubini pećina, nekada na planinama, a ponekad i preko mora. Svake godine ljudi iz sela su slali grupe mladih u karavanima da traže magičnu vodu. FFCC je priča o grupi mladih koji kreću na opasan put, prolazeći kroz pećine, planine, jezera, boreći se sa raznim neprijateljima, da bi na kraju još jednom našli magičnu vodu i napunili kristal svoga sela.

U FFCC možete odabrati jednu od četiri rase. Svaka rasa ima dva pola, muški i ženski. Za svaku rasu imate osam kostima, četiri po polu. Na početku morate odabrati i vaš grad, kao i zanimanje vaših roditelja. Sve ovo će kasnije uticati na razvoj vašeg lika, ali ne i na priču.

Prva rasa koju možete birati su Clavati. Oni su slični ljudima, mirni i lepo balansirani. Jaki su u napadu i odbrani, a ni sa magijama ne zaostaju puno. Pripadnici druge rase, Selkie, su okrenuti više ka sebi nego drugima, jako su brzi i spretni lopovi. Nisu voljeni od strane drugih rasa. Jači su od Clavata, sa malo slabijom odbranom i magijama. Yuke, iako jako niski, imaju jake čarobnjačke moći i visoko razvijenu mudrost. Imaju najslabiji napad i odbranu, ali su najjači po magijama. Poslednja, Lilty

"U MULTIPLAYERU JEDAN OD IGRAČA ĆE MORATI DA NOSI KAVEZ SA KRISTALOM, U ČIJOJ BLIZINI ĆETE MORATI DA SE KREĆETE, DOK U SINGLE-PLAYERU KAVEZ NOSI MOOGLE."





Animacije FF igara nikada nisu bile ispod nivoa



Mapa sveta



Odaberite jednu od četiri moguće rase

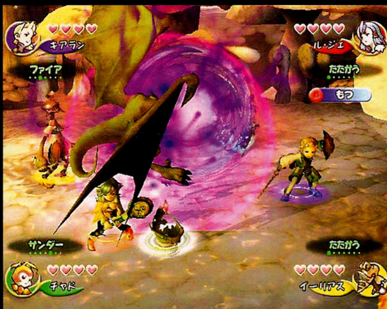


rasa, je izvrsna za borbu, sa najjačim napadom I jako visokom odbranom. Magije su im slabija strana.

Svaki lik će imati svoje jedinstveno oružje, koje može biti nadograđivano, i samim tim će se menjati i spoljašnji izgled oružja. Svaka rasa takođe ima i svoju sekundarnu sposobnost. Kod Clavata je to korišćenje štita, dok će Yuke moći nakratko da nestanu da bi izbegli udarac. Vas život će biti prikazan kao u igri Zelda. Imaćete nekoliko srca, za razliku od prethodnih FF igara gde je život bio brojčano prikazan.

Prelazeći igru nalazićete razne predmete, kao i dodatne oklope, oružja i magije za vašeg lika. Magije će dolaziti u obliku sfera i pojavljivaće se na zemlji po završetku bitke. Jedna od novih mogućnosti u igri je kombinovanje magija. Svaki lik ima krug sa svojom bojom i tim krugom cilja neprijatelje. Kada se poklope dva ili više kruga iste magije, efekat je dosta jači. Tako će tri iskombinovane magije Fire dati daleko jaču Firagu, a četiri Firaju koja će pokriti ceo ekran plamenom. U igri ćete koristiti razne magije, od kojih su vam mnoge već poznate ako ste igrali prethodne FF igre.

"GRAFIKA JE ODRAĐENA SKORO DO SAVRŠENSTVA. PRIMETIĆETE RAZNE SITNE DETALJE U IGRI, KAKO U GRADU TAKO I VAN NJEGA."





Igra je prvenstveno pravljena za multiplayer, gde će moći da igra do četiri igrača na jednom GameCubu. Za multiplayer igranje će svaki od igrača morati da ima GBA ili GBA SP sa, naravno, link kablom. Ovaj način igranja nije ubačen bez razloga, jer će svaki od igrača na svom malom ekranu kontrolisati svoj inventar, a pored toga dobijati i neke od bitnih informacija vezanih za igru. Tako će jedan od igrača dobiti mapu lokacije u kojoj ste, dok će drugi imati status neprijatelja itd...

Jedan od igrača će morati da nosi kavez sa kristalom, u čijoj blizini ćete





Svaki igrač uzima istu magiju



Spajaju magije na jednom mestu

morati da se krećete, jer ako se nađete izvan zaštitnog polja kristala, počećete da gubite život.

Animacije su prelepe i interesantne kao i u svakoj drugoj FF igri. Modeli likova i neprijatelja su odlični, jer je ceo dizajn

"JEDNA OD NOVIH MOGUĆNOSTI U IGRI JE GOMILANJE MAGIJA, PA CE TAKO ĆE TRI ISKOMBINOVANE MAGIJE FIRE DATI DALEKO JAČU FIRAGU, A ČETIRI FIRAJU KOJA ĆE POKRITI CEO EKRAN PLAMENOM."

U singleplayeru će kavez nositi moogle, koji će vam pomagati kroz igru u raznim situacijama.

Grafika je odrađena skoro do savršenstva. Primetićete razne sitne detalje u igri, kako u gradu tako i van njega. Posebno je obraćena pažnja na efekte u igri, kao što su magije i eksplozije. Sve je oštro i lepo obojeno.

radila ekipa koja je pravila FF IX, što je uslovilo da likovi u ovoj igri imaju prepoznatljiv super-deformed "chibi" izgled, ili na srpskom - izgledaju detinjasto.

Jedan od retkih minusa za igru, pored slabo razvijene priče, je nedostatak summon-a. Sve ostalo je odrađeno natprosečno dobro i fascinirajuće.

Igra je izašla u Americi početkom februara, dok se u Evropi očekuje početkom marta.



Magija se oslobađa...



...ali efekat je daleko veći



Sistem:	Game Cube
Izdavač:	SquareSoft
Planirani datum izlaska:	11. mart. 2004
Žanr:	RPG

FIGHT NIGHT 2004

Simulacije boksa postoje već više od 20 godina ali je jako malo onih koje su od tada stekle status besmrtnosti. Prvi veliki hit bio je Nintendov Punch-Out!! objavljen 1984. na automatima, a njegova kasnija prerada za NES doživela je neopisivu slavu i do današnjeg dana važi za najzabavniju i najpopularniju igru koja se bavi ovim sportom. Krajem prošlog milenijuma i Electronic Arts je odlučio da kreira sopstveni serijal posvećen najpopularnijoj borilačkoj veštini koji je pod imenom Knockout Kings zaživeo na Playstationu, a kasnije i na drugim konzolama. Međutim posle izdavanja Knockout Kingsa 2003 odlučeno je da se sve počne ispočetka, a kolika je želja da se sve prikaže kao nešto potpuno novo govori i podatak o promeni naziva serijala, nalik na ono što je EA Sports uradio i sa svojim Triple Playom koji je pretvorio u MVP Baseball.



Ubedljivo najbitniju novinu predstavlja implementacija unikatnog kontrolnog sistema koji za cilj ima verno simuliranje pokreta pravih boksera pa ćete tako uz pomoć desnog analognog džojstika (bez obzira da li je reč o PS2 ili XBOX verziji) određivati način udarca i njegovu destinaciju koja će se verno reflektovati na ekranu. Predefinisani udarci jednostavno ne postoje - brzina i dužina trajanja pokreta koji izvodite direktno se odražava na brzinu i efektivnost udarca u igri. Međutim, ništa manje pažnje nije posvećeno odbrani, elementu koji je bio totalno zapostavljen u gotovo svim sličnim ostvarenjima. Kada držite levi taster na poleđini kontrolera (tzv. trigger) moguće je rotirati gornji deo tela boksera u svih 360 stepeni dok se desni koristi za postavljanje blokade u jednom od nekoliko položaja a koji se određuju preko džojstika. Možda ovo na papiru deluje komplikovano, ali zaista nije. Sistem je izuzetno intuitivan i krajnje logičan, tako da uhodavanje u njega verovatno neće biti veći problem. Standardni tasteri na prednjoj strani džojpeda imaju dvostruku ulogu - služe za provokaciju protivnika i za izvođenje specijalnih manevara koji su verno preneseni iz stvarnosti, a karakteristični za određenog borca. Tako će npr. Lennox Lewis ili Roy Jones Jr. posedovati svoje specifične udarce koje niko drugi neće moći da izvede. Kada smo već kod toga da napomenemo da je EA Sports u igru i ovaj put ubacio veći broj boksera (32 tačnije) od kojih su deo aktivni a deo bivši legendarni šampioni. Osim Lewisa koji je nedavno otišao u penziju i Roya Jonesa Juniora koji je promoter igre imaćete priliku i da se borite protiv velikana kao što su Sonny Liston, Muhammad Ali, Joe Frazier, Bernard Hopkins, Felix Tito Trinidad i mnogi drugi. Nažalost, na spisku već po tradiciji nema možda i najveće zvezde - Mike Tysona, ali će to delimično moći da se ublaži kroz create-a-boxer opciju o kojoj će kasnije biti reči.


Fight Night 2004 će omogućiti duele boksera koji se nisu sretali u stvarnosti, kao npr. Roy Jones Jr. protiv Lennoxa Lewisa


Tradicionalni ritual izazivanja protivnika našao je svoje mesto u Fight Nightu


Eskivaža i blokiranje udaraca su sjajno izvedeni

Boks je plemenita veština ali i izuzetno brutalan sport, barem kada je reč o duelima profesionalnih teškaša na koje se Fight





Potrebno je podjednako poznavati odbrambene i napadačke tehnike da bi se protivnik našao na podu



Grafika deluje izuzetno detaljno

Night fokusira, tako da je taj važan element dočaran na izuzetan način. Po prvi put u istoriji nokdauni nisu skriptovani pa je moguće poslati protivnika u carstvo snova na ogroman broj načina. Uz pomoć realističnog fizičkog engine-a igra detektuje tip udarca, ugao pod kojim je izveden, njegovu snagu i poziciju boksera da bi na osnovu tih parametara odredila kakav će biti nokaut. To konkretno znači da protivnika možete naterati da padne na kolena ali ga i poslati svom silinom na pod - vi ste jedini faktor koji to određuje. Svaki udarac koji zadate ostavljaće trag na protivniku i to ne isključivo u vizualnom smislu. Naime, ako uspete da protivniku "zatvorite" levo oko, on će teže braniti tu stranu svoga tela što možete iskoristiti i napasti ga tamo gde je najslabiji, baš kao što se to dešava u stvarnosti. Još jedna genijalna ideja je i podizanje posle nokdauna - umesto da se sve svodi na što brže pritiskanje tastera (sistem koji se bez izuzetka koristi već decenijama) potrebno je složiti zamućenu sliku sudije uz pomoć analognih džojpeda tako da se ona ponovo razbistri. Nadamo se da se fanovi Pro Evolution Soccera neće ljutiti, ali se čini da je Fight Night 2004 u stanju da igraču pruži isti stepen slobode u određivanju sopstvene sudbine u meču, i da će svaki od njih biti doživljaj za sebe.



Slanje protivnika u nokdaun po prvu put nije skriptovano

Glavni mod igre će biti karijera u kojoj možete voditi već postojećeg takmičara ili kreirati sopstvenog na sličan način kao u odličnom Tiger Woodsu 2004, dakle uz pomoć gomile raznoraznih parametara među kojima je i mogućnost da ubacite sopstveno lice. Broj borbi u kojima se možete oprobati ograničen je samo dužinom vaše karijere, koja iznosi najviše 20 godina. Kako prolaze sezone primetićete da vaš borac stari a da bokseri odlaze i dolaze na scenu. Kao korak više ka realističnosti u igru je ubačen i pravi sistem rangiranja koji se konstantno menja u zavisnosti od vašeg učinka, ali i učinka vaših rivala. Za ljubitelje boksa važan podatak je da se među bokserskim arenama nalaze i prave lokacije poput Caesar's Palace na kojima ćete se naći ako dođete u priliku da se borite a šampionski pojas. Trening će takođe biti važan deo karijere jer će vam kroz 4 mini igre omogućiti da poboljšate sopstvene karakteristike, kao u RPG igrama. S obzirom da sami određujete koje osobine želite da unapredite možete stvoriti borca po svom ukusu - razbijača kao što je Tyson ili prefinjenog tehničara kakav je bio Lewis. Međutim, ni to nije sve - možete kreirati i sopstveni nastup pred ulazak u ring birajući između različite muzike, pirotehničkih efekata i članova vašeg tima.



Grafika deluje izuzetno detaljno

Kada se sve sabere i oduzme, može se zaključiti da je Fight Night 2004 igra izuzetnog potencijala koja bi trebala da zainteresuje ne samo fanatike koji su mnoga jutra proveli gledajući prenose boks spektakala na državnoj televiziji već i sve ostale igrače koji cenu kvalitet.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	Electronic Arts
Planirani datum izlaska:	22. mart 2004.
Žanr:	Simulacija boksa

STREET FIGHTER

NOVI POVRATAK NA STRANICE STRIPA



Postoji li neko ko sebe smatra ozbiljnim igračem a da nije čuo za Street Fighter, serijal koj je postavio temelje celog borilačkog žanra. Posle fenomenalnog uspeha Street Fightera II usledili su i brojni nastavci koji su po pravilu portovani na sve moguće konzole gde su beležili veliku popularnost.





Zbog toga je Street Fighter 1995. prenesen i na filmsko platno a u glavnim ulogama su se našli Jean-Claude van Damme, Raul Julia i Kylie Minogue. Međutim, najviše zbog traljave priče uspeh je izostao. Sličnu sudbinu doživelo je i nekoliko pokušaja da se cela ideja prenese na papir - nekoliko mangi koje su se pojavile nisu doživele naročitu popularnost zbog čega su ubrzo ugašene i gurnute u zaborav. Najnoviji pokušaj kojem posvećujemo ovaj tekst verovatno neće krenuti tim putem.

Ono što nas je navelo da pomislimo da će se ova strip adaptacija razlikovati od prethodnih pokušaja je prilično ozbiljna produkcija, što nam garantuje Image Comics, izdavačka kuća koja je trenutno treća po veličini u SAD-u, doduše daleko iza slavnog Marvela (X-Men, Spiderman, Hulk, Daredevil) i DC Comicsa (Batman, Superman). Image je u poslednjih nekoliko godina privukao pažnjih mnogih strip obožavalaca na zapadu svojim popularnim izdanjima kao što su Battle Chasers, Danger Girl, Witchblade, Gen13, Fathom i drugi.





Priča počinje slikama treninga mladog i vrlo talentovanog borca Ryu-a negde u planinama Japana, koga prekida krik njegovog učitelja Gaukena. Ryo međutim stiže prekasno, jer je starac već ispustio dušu. Jedini trag koji je ubica ostavio za sobom bio je japanski kandži "ten" (nebesa, raj) napisan krvlju, nedovoljan da bi Ryo saznao njegov identitet. Mladi borac zatim odlazi u Ameriku da bi o svemu obavestio drugog Gaukenovog učenika, njegovog velikog prijatelja i rivala Kena.

GUEST STARS

Adam Warren



Najpoznatiji je po radu na manga serijalu Dirty Pair, a onima malo upućenijim možda i po spin-off priči za popularnu Gen13 ediciju, pod nazivom Magical Drama Queen Roxy, koju je sam i napisao. Warrena odlikuje izuzetno svetao manga/anime stil, a pored toga što je nacrtao propratnu SF priču u drugom broju, mnogo puta je ovekovečio i likove iz igara, o čemu svedoči i SSX poster iz Bonusa br. 35 (bacite pogled na zid vaše sobe :)





Backup Story - Joe "Mad"

Najveći problem prethodnih pokušaja adaptiranja Street Fightera je bila sama postavka scenarija, koji nikada nije bio dobro izbalansiran. Nekada se sve previše fokusiralo na osnovni element igre (dakle tuču) pa se strip svodio na gomilu borbi i ubijanja, bez ikakvog udubljivanja u strukturu likova.

Sa druge strane, neki autori su se preterano fokusirali na samo priču što je frustriralo fanove koje su želeli da vide upečatljive borbe.Novo izdanje definitivno nema tih problema - nakon temeljnog prelistavanja prvih pet brojeva sigurno smo da su autori napravili pun pogodak, napravivši zdrav odnos između interesantne priče i sjajnih akcionih scena.



Proces izrade jedne strip stranice

Pod njihovim krovom danas se nalazi i novoformirani Udon Entertaiment u koji poznavaoci stripa imaju veliko poverenje jer ga čine umetnici koji su poznati po serijalima Battle Of Planet, X-Men Evolution, Thundercats i radu na nekoliko epizoda Fantastic Foura i Ironmana. Od projekata koji su trenutno aktuelni (ako izuzmemo Street Fighter) izdvojili bismo Robotech: Love And War, serijal zasnovan na izuzetno popularnom Macross svetu čija se crtana varijanta u nekoliko navrata prikazivala i na našim TV stanicama.

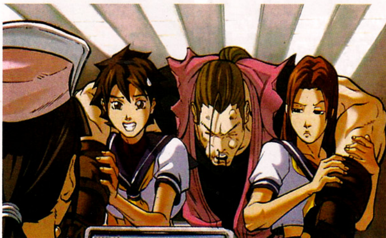


Za to vreme Guile se pita šta se desilo sa njegovim najboljim prijateljem Čarlijem, koji se nije javio otkako je pre izvesnog vremena poslat na opasnu misiju. Stvar konačno kreće sa mrtve tačke kada Guile dobija neke vrlo bitne tragove o Čarlijevom nestanku... Priča se potom komplikuje uz inteligentne zaplete i obrte, a kako obećavaju u Udonu, povezaće u jednu koherentu celinu sve likove iz Street Fighter igara!

Kada bacite pogled na slike primetićete izuzetan crtež, koji je spoj novog američkog talasa i klasične mange od koje je i preuzet stil kadriranja. Zapravo, ovo je najbolji dokaz da dve naizgled nespojive filozofije crtanja mogu da funkcionišu zajedno.

Pored glavne priče, u strip izdanju smo naišli i na još mnogo dodatnog sadržaja. Tako je nulti broj obeležila galerija likova sa njihovim biografijama, posebno dragoceno štivo za sve fanove serijale, ali i one koji tek površno poznaju većinu boraca (kao npr. autor ovog teksta). Uz regularnu seriju Udon Entertainment objavljuje i specijalni mini strip nazvan Backup Story koji proširuje osnovnu priču produbljujući odnose između likova, objašnjavajući njihove osnovne motive i sveukupne karaktere. Za ovaj deo posla Image Comics je angažovao neke svoje velike asove pa se tako u prvom broju nalazi priča koju je nacrtao sam Joe Madureira (za više informacija o njemu i drugim autorima pogledajte tekst Pool Of Artists) a koja je predstavila prvi duel Sagata i Ryua. Kako je to delovalo na fanove najbolje svedoči podatak da je samo zbog toga ovaj broj rasprodat još dve nedelje pre izlaska na američke trafike! Naravno, u svakom broju se nalaze i standardni tekstovi autora i saradnika sa nekoliko propratnih koncept slika i komentara, a tu je i interesantni Cheap Shots, stripić koji kroz karikaturu ismejava fikcionalne odnose između SF igrača. Pomenimo na kraju da ovako bogato izdanje dolazi na vrhunskom papiru uz





GUEST STARS

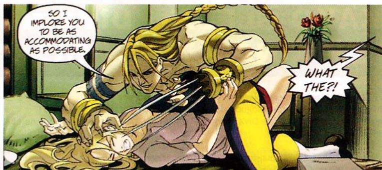
Joe Madureira



Jedan od najpopularnijih crtača sadašnjice čiji stil crtanja mnogi opisuju kao "manga sreće Marvela". Proslavio se crtajući jedan od najpoznatijih X-Men serijala Uncanny X-Men, a fanovi su ga zavoleli zbog njegovog sopstvenog projekta Battle Chasers, koji je nažalost napustio posle devetog broja (plus nulti broj) da bi se bavio produkcijom video igara(!). Danas radi kao kreativni direktor u Realm Interactive-u, na MMORPG-u po imenu Exarch, što nas nikako nije iznenadilo pošto je poznat kao veliki obožavalac video igara, posebno onih iz produkcije Squarea i Capcoma, a crtao je i mnoge druge junake iz igra poput Solid Snakea, Scorpiona, Sub-Zeroa... Naravno, on obećava povratak u strip industriju, ali nama je potpuno svejedno, zar ne? :)




Vega provocira Hondu



besprekoran kvalitet štampe, što će garantovano oduševiti ne samo fanove Street Fightera već i sve druge poklonike stripa, pa čak i one kojima je Mortal Kombat daleko bliži srcu (opet moja malenkost).

Ono što smo videli i pročitali definitivno nas je uverilo da je Udon na pravom putu. Interesantna i napeta priča uz prisustvo svih likova koji su obeležili Street Figher franšizu (pogledajte samo jednu od slika) to definitivno potvrđuje. Velika je šteta što je ovo izdanje za sada privilegija stanovika preko "velike bare", ali se nadamo da će jednoga dana ono stići i do nas. Nažalost, to najmanje zavisi od nas...





Sweet Sakura

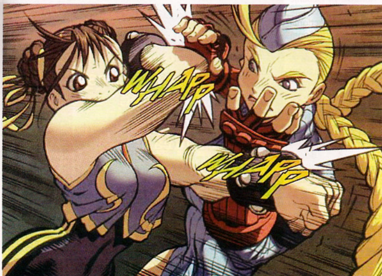
GUEST STARS

Jeff Scott Campbell



J.S. Campbell se afirmisao (baš kao i Adam Warren) uz pomoć Gen13, ali i zahvaljući radu na Marvelovim hitovima, a privukao je dodatnu pažnju na sebe sopstvenim, vrlo dopadljivim Danger Girl serijalom. Campbellov crtež je potpuno različit od svega što ste do sad videli, jer se nalazi u sredini između karikature i ozbiljnog, realističnog prikaza. Takođe je ljubitelj igara i gaji neizmernu ljubav prema Dead Or Alive devojkama(Yeeey!)





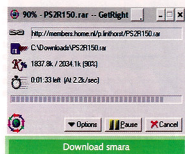
KAKO GLEDATI DIVX NA PS2? "DIVX NA PS2? NIKAD..."



PS2 Realty Player je media player za PS2, divan program koji će vam omogućiti da na vašem PlayStation-u 2 gledate DivX filmove, slušate mp3 muziku i slično.

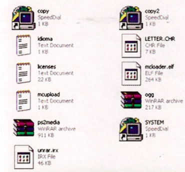
Stvari potrebne za ovu majstoriju: PS2 + modchip, PC sa CD rezačem i izlazom na Internet, jedan prazan CD-R.

1. Pre svega potrebno je da preuzmete arhivu sa poslednjom verzijom PS2 Reality Player-a (trenutno je to 1.50). Sajt je www.ps2reality.net, a program je besplatan. Jedini problem je što je sajt na španskom, ali ako kliknete na slicicu PS2 Reality Player-a lako ćete pronaći linkove za download. Program je nešto više od 2MB i download vam neće trajati previše dugo.



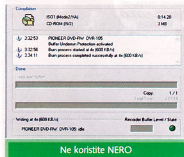
Download smara

2. Raspakujte fajlove (trebaće vam WinRAR) i snimite sadržaj ps2 foldera na prazan CD nekim od popularnih programa za rezanje (ne preporučujemo NeroBurning Rom). Ostavite default podešavanja u programu i proverite da su sledeći fajlovi tu: SYSTEM.CNF, MCLOADER.ELF, PS2MEDIA.RAR, UNRAR.IRX, COPY.CNF, COPY2.CNF, MCUPLOAD.TXT, LICENSES.TXT, OGG.RAR, LETTER.CHR i IDIOMA.TXT.



Fajlovi

3. Podesite LBA vrednost za SYSTEM.CNF na 12231, a MCLOADER.ELF na 12232. Promenu LBA vrednosti vrsite preko properties-a file-a i promene "fixed position" vrednosti za fajl (svaki normalan program za rezanje diskova podržava ovu opciju). Snimite disk brzinom do 4X, iako možete da ga snimate i na 52X, ali time smanjujete šanse da uspe, jer je pitanje da li će vaš napaćeni laser u PS2 moći da učita tako nešto.



Ne koristite NERO

4. Ubacite vaš novosnimljeni CD u PS2 i uz malo sreće, PS2 RealityPlayer loader će se učitati. Izaberite boot from CD.

5. Ostaje vam još samo da u opcijama jezik promenite sa španskog na engleski i da izaberete opciju boot CD, a zatim browser sa kojim ćete pronaći fajl (*.avi) koji želite da pustite.

Kontrole za gledanje videa su sledeće:

Analog directional buttons: Zoom Function.

Right Analog: Up & Down --> +/- zoom level.

Left Analog: position of zoom.

Digital directional buttons:

Up & down, Brightness Control

left & right, Sound Level control

Δ Information about AVI file.

X Pause.

O Return to menu.

■ Change mode 4:3, 16:9, 20:9 and AUTO.



Loader ekran

Select: Show/hide subtitles.

L1 + digital directional buttons -> Shrink/Enlarge Image

L2 - R2 : Rewind - Forward Movie

PS2 Reality Player podržava DivX, mp3, pa čak i JPG format, pa ga možete koristiti i za pregled slika sa CD-a.

(NE)POKUŠAVAJTE OVO KOD KUĆE!!!

Pozdrav svima, Majstor Zmaj

P.S: Ako se zapetljate negde, dobro će doći malo znanja engleskog i čitanja veoma jasnog readme fajla u html formatu koji se nalazi u doc folderu.



ps2 reality player - uspeli ste

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u servisiranju svih vrsta konzola za igru, kao i svih dodataka za konzole (adaptera, joypada, konvertora...).

Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki servis dajemo **garanciju.**

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

Velika nagradna igra PS2 za 600din

Kako?

Da bi ste učestovali u našoj velikoj PS2 nagradnoj igri potrebno je da sakupite tri kupona, 3 dela PS2 slike i pošaljete ih zajedno na BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22. U ovom broju objavljujemo prvi kupon, a u brojevima 39 i 40 preostala dva dela. U broju 41 biće objavljeni srećni dobitnici, koji će biti izvučeni u Beosoftu.

Nagrade su sledeće:

Playstation 2 konzola x 3
DualShock gamepad X 6
PS2 Memoriska kartica X 10

KUPON



KUPON 2



Ne propustite priliku, sakupite kupone i učestvujte u NAGRADNOJ IGRI!

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

BeoSOFT

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Maksimalna objektivnost u ocenjivanju je imperativ svakog modernog igračkog časopisa a samim tim i Bonusa, jer nam je cilj da vam zaista realno prikažemo da li su igre koje opisujemo vredne vaše pažnje ili ne, jer na kraju, vi ste ti koji za njih izdvajaju novac. To je ujedno i jedini razlog zbog čega sada primenjujemo novi, daleko savršeniji sistem koji se više ne bazira na procentima (jer niko nije u stanju da savršeno rangira igre od 1 do 100) nego na prostim ocenama od 0.5 do 5.0, u koracima od po 0.5

Sve igre se ocenjuju u ukupno 4 kategorije, a evo i šta one obuhvataju:

GRAFIKA

Ovo je ocena za celokupnu vizualnu dopadljivost igre koju ne cini samo broj upotrebljenih poligona i oštre teksture nego i celokupan dizajn igre, kvalitet prerenderovanih filmova (ako ih ima) i naravno, glatkoca animacije.

KONTROLA

Da bi igra dobila visoku ocenu u ovoj kategoriji potrebno je da ima dobro koncipiran, pregledan interfejs i što kvalitetnije rešen kontrolni sistem. Ako je reč o igrama iz trećeg lica veoma bitan faktor postaje i položaj kamere koji kao što znate, često može da upropasti sve.

IGROMER

GRAFIKA	KONTROLA
ZVUK	ZABAVNOST

bonus

ZVUK

Ovde su objedinjene ocene za muziku i zvučne efekte koji čine nerazdvojivu celinu u svakoj igri. Zvučni efekti moraju biti uverljivi a muzička podloga u skladu sa akcijom na ekranu.

ZABAVNOST

Ovo je najznacajnija ocena na čije formiranje utiču sve prethodne kategorije uz još dva faktora a to su replay value (da li vredi prelaziti igru više od jednog puta, odnosno koliko je zarazna) i njena dužina. Naravno, neke igre ne poseduju naročit replay value (recimo Final Fantasy serijal) ali to uspešno nadoknaduju činjenicom da je za njihovo prelaženje potrebno utrošiti na desetine sati. Zahvaljući ovakvom sistemu i igre sa slabom grafikom i zvukom (recimo fudbalski menadžeri, logičke igre) i dalje mogu da dobiju maksimalnih 5.0 u ovoj kategoriji. Zabavnost zapravo odgovara na najvažnija pitanja svakog od vas: koliko je zabavna ova igra i da li vredi da je nabavim?




SONIC HEROES™

Popularnost MegaDrive 2 konzole kod nas je možda došla dosta kasno, ali je ipak došla, pa je tako i većina igrača odavde veoma dobro upoznata sa Sonic-om u svom 16bit-nom izdanju. Za razliku od ostatka sveta, umesto 1991., sa Sonicom na MegaDrive-u smo se upoznali u vreme kada je druga generacija ove konzole blago umirala (1995./96.), mada su čak i tada Sonic igre važile za najatraktivnije i najbrže 2D platforme (avanture) koje je bilo moguće


Mali Tails je jači nego što izgleda



igrati. Ako ništa drugo, imali smo kompletan serijal Sonic 2D klasika dostupan odmah. Sonic je svoj život nastavio na Saturnu koji praktično nije postojao kod nas, a ni u svetu nije prošao najslavnije. Svoj pravi povratak na velika vrata, Sonic je doživeo na Dreamcast-u sa prvim pravim Sonic igrama u 3D okruženju - Sonic Adventure igrama, koje su bez obzira na prelazak u 3D sačuvale stari osećaj brzine i lepote izvođenja u pravom Sonic stilu. Dreamcast je prošao kako je prošao, ali danas ove bisere od igara imamo u prerađenim verzijama na GameCube-u. Dugo vremena od kraja Dreamcast ere, od Sonic Team-a nismo dobijali ništa novo osim upravo tih re-izdanja za GameCube i po koje nove igare za GBA. U nedostatku svog sistema, Sega se veoma ironično vezala za Nintendove konzole i napravila od Sonic igara još jednu Nintendovu exkluzivu. Nečuveno. Sada posle nekog vremena imamo i prvu novu Sonic igru ovoga puta u multiplatform izdanju za sve aktuelne igračke konzole današnjice - PS2, XBOX i Cube.

Pored toga, sva ostala stara Sonic pravila važe i dalje, a tu podrazumevam veliku brzinu izvođenja, sakupljanje prstenova, chaos emeralda i slično. Likovi su podeljeni u timove, pa tako team Sonic čine Sonic, Knucles i Tails, team Dark su Shadow, robot Omega (jedini novi lik) i Rouge, team Rose - Amy, Big i Cream (iz Sonic Advance 2, prvi put u 3D igri) i prilicno neočekivani team Chaotix koji čine Espio, Vector i Charmy, zaboravljeni likovi iz Knuckles Chaotix igre, jedine Sonic igre za Segin Mega32X sistem. Ono što je zajedničko za sve timove je da imaju po jednog brzog, jakog i letećeg člana što prilično samo od sebe objašnjava način na koji ćete kombinovati njihove veštine.

"SONIC HEROES NIJE NASTAVAK SONIC ADVENTURE SERIJE, NITI POVRATAK KORENIMA, VEĆ NEŠTO SASVIM NOVO. BRZI PLATFORMSKI 3D NIVOI SU I DALJE TU, S TIM ŠTO OVOGA PUTA VODIMO PO TRI LIKA U ISTO VREME, MENJAMO KONTROLU NAD NJIMA TOKOM SAME IGRE I SAMO KOMBINOVANJEM SPOSOBNOSTI TIMA JE MOGUĆE USPEŠNO ZAVRŠITI NIVO."


Team Rose

Bez obzira na događaje iz Sonic Adventure 2 igre, Dr. Robotnik tj. Eggman je i dalje glavni zlikovac, a i Shadow je ponovo među živima. Ovakve "sitnice" uz kompletan nedostatak složenije priče samo govore o tome da je ova igra zamišljena kao nazavistan deo Sonic serije sa ciljnom publikom za koju se verovatno računa da do sada nije imala previše kontakta sa Adventure igrama.

Priča u igri je totalno nebitna, pa ćete kao u starim igrama igrati nivo po nivo suočavajući se sa Dr. Robotnik-om kao boss-om posle svaka dva. Dizajn nivoa se prilično razlikuje od onih iz Sonic Adventure igara. Nema više urbanih sredina, a na prvim nivoima se vidi isforsirano insistiranje na nekim starim detaljima kao što su "šahovnica" planine. Takvi detalji nestaju već u drugom svetu i stvari postaju sve više generičke uz par izuzetaka pred kraj. Kao i u svakoj







Sonic igri, tu su sunčane obale, high-tech svetovi, "Las Vegas" nivoi i slično.

Svi svetovi u igri su veoma veliki, a osećaj prostranstva i iscrtavanja na veliku daljinu se vidi na svim nivoima koji se dešavaju na otvorenom. Za razliku od nivoa sa različitim načinom izvođenja iz Adventure serije, u Heroes-u su skoro svi nivoi "speed" vrste pa ćete u toj velikoj brzini proletati kroz nivoe uz malo vremena za zagledanje detalja. Lika koga kontrolišete će pratiti njegova dva člana tima, baš kao što je Tails pratio Sonic-a u klasičnim igrama, a momentalna zamena između njih će se vršiti pritiskom na dugme



Knuckles lansira Sonica kao fireball

bez obzira na situaciju. Na prvim nivoima postoje i kapije kroz čiji prolazak ćete automatski postajati lik sa kojim je jedino moguće ili najlaške preći tu deonicu nivoa, a već od drugog sveta zamenu likova ćete morati da radite sami, a tu i tamo postojaće znakovi koji će vas savetovati koju vrstu lika da izaberete (plavi - brzina, crveni - snaga i žuti - letenje). Osim svojih pojedinačnih moći, likovi mogu zajedno izvesti takozvani team blast potez, koji raščišćava ekran od protivnika, a da biste ga upotrebili potrebno je da napunite skalu koja se dopunjava svaki put kada pokupite prsten, ubijete neprijatelja ili se puni momentalno kada pokupite team blast iz item box-a.

Intenzivna brzina i rotiranje likova tj. promena formacije u sred akcije će zahtevati malo vežbe, ali to je upravo ono što vam igra pruža kroz tutorial i prvih par nivoa koji služe za učenje, dok prava akcija ne počine kasnije. Kada uđete u fazon i kontrole vam postanu druga priroda, u extremnim nivoima pred kraj igre ćete shvatiti zašto ni jedna druga igra ovoga tipa ne može da se poredi sa Sonic Heroes-om.

Grafika u igri je solidna, PS2 verzija deluje najlošije od tri, jer je konstantni framerate sa 60 iz XBOX i Cube verzija spušten na konstantnih 30 uz povremena usporavanja. Takođe, igra izgleda nešto mutnije od spomenutih verzija, ali i to je razumljivo. Za visoke standarde postavljene starijim Sonic igarama, Heroes sa grafičke strane baš i ne sija previše. Ironično je to što su Sonic Adventure igre na Dreamcastu bile grafički lepše i brže, ali šta je tu je. Unikatni dizajn nivoa, legendarni likovi i izvođenje su elementi koji spašavaju ovu igru. Svi modeli likova su novi, klasični likovi (Sonic, Tails, Knuckles) izgledaju kao iz pre-adventure perioda dok su likovi pokupljeni iz spomenute serije (Shadow, Rouge, Big) malo promenjeni. Interesantno je videti i neke stare i nove 2D likove u 3D okruženju po prvi put (tim Chaotix i Cream), povratak Robotnikovih izuma na mesto boss-ova, kao i zlog MetalSonic-a kog nismo videli još od Sonic CD-a. Sonic Heroes nema neku posebnu priču, ali u igri postoji dosta FMV međuanimacija koje baš kao i uvodi za svaki tim izgledaju fenomenalno, i u njima možete videti sve likove izbliza.

"IDEJA O VOĐENJU VIŠE LIKOVA SA RAZLIČITIM SPOSOBNOSTIMA UMESTO JEDNOG LIKA SA OPTEREĆUJUĆE MNOGO MOGUĆNOSTI JE INTERESANTNA, NE TOLIKO PO ORIGINALNOSTI, VEĆ PO TOME ŠTO JE USPEŠNO UKLOPLJENA U JEDNU SONIC IGRU."





RAZLIKE IZMEĐU TIMOVA

Team Sonic:
Najbolje izbalansiran tim, preporuka za novajlije i veterane. Nivoi su teži od onih za tim Rose (više neprijatelja i veća duzina), ali su lakši od nivoa koje bi igrali sa tim Dark-om (manje neprijatelja, ista dužina). Ako ste igrali bar jednu igru iz Sonic Adventure serijala, tim Sonic je najbolji za početak.

Team Dark:
Najteži od sva četiri tima. Tim Dark nivoi su pravi izazov, čak i kada završite igru sa Sonic-ovim timom. Nivoi su iste dužine, ali imaju više neprijatelja, veće skokove, i drugačije načine za dolazak na kraj nivoa. Ako ste hardcore Sonic igrač i prešli ste obe Sonic Adventure igre sa svim emblemima i A ocenama, onda počnite odmah sa tim Dark-om.

Team Rose:
Najlakši izbor... tim Rose je idealan za totalne početnike koji su preskočili Adventure serijal ili možda sve Sonic igre!? Nivoi koje ćete prelaziti sa tim Rose su najkraći, imaju manje neprijatelja i olakšane borbe sa boss-ovima.

Team Chaotix:
Najčudniji od sva četiri tima. Tim Chaotix-ov gameplay je baziran na misijama za razliku od prethodna tri tima. Misije im se uglavnom zasnivaju na pronalaženju stvari, pa ako su vam Knucles-ovi nivoi iz Adventure igara bili zanimljivi ili su vam speed nivoi ostalih timova dosadili, izaberite ovaj tim. U svakom slučaju, da biste došli do LAST dela story moda, morate završiti igru sa sva četiri tima, tako da vam druženje sa Chaotix likovima ne gine kad tad...

Zvuk u igri je klasičan. Stari Sonic zvukovi koji se vuku još od prve verzije igre update-ovani sa nekim efektima iz Adventure serijala i par novih, tačno ono što smo i očekivali i što nas čini zadovoljnim, jer ono što je dobro ne treba menjati. Glasovi likova su malo menjani, ali oni nikada i nisu bili prihvaćeni kao dobri. Moguće je birati između japanskih i engleskih glasova, mada razlika i nije toliko velika. Tails zvuči još mlađe i dosadnije, taman kad smo mislili da je odrastao malo. Muzika u Sonic igrama je uvek bila stvar kojoj se posvećivala posebna pažnja, pa je i ovog puta na visokom nivou. Ne dajte da vas cheesy uvodna pesma prevari, igra je puna odličnih j-rock instrumentala u pravom Sonic stilu, pa čak i dobrih vokalnih pesama na kraju skoro u rangu onih iz Sonic Adventure 2.



Planine liče na one iz prvih Sonic igara

Sonic Heroes je veoma igriva i zarazna igra koja će vas držati veoma dugo bilo da ste stari Sonic fan ili ste samo ljubitelj igara tog tipa. Osim 14 dugih nivoa i njihovih variacija za svaki tim pojedinačno, dužinu igre povećavaju i nagradni emblemi koje dobijate za pređene nivoe i završavanje dodatnih zadataka iz challenge moda. Svako ko je igrao Sonic Adventure 2, setiće se ovoga, jer je koncept indentičan. Osim toga, otključavaćete različite tajne, modove,



Whale island, jedan od prvih nivoa



Team Dark

multiplayer igre, muziku, filmove i slično, tako da u ovoj igri postoji mnogo više ciljeva od običnog prelaženja story moda.

Sve u svemu, Sonic Heroes je sasvim dobra, ali ne i najbolja Sonic igra, lep povratak Sonic-a na scenu i nadamo se samo početak njegovog uspeha na sistemima na kojima ga do sada nije bilo. Ukoliko ste Sonic fan ili samo tražite akcionu igru koja se razlikuje od drugih, a ima malo old-shool elemenata u sebi, morate nabaviti ovu igru. Sonic boom!



IGROMER

Izdavač SEGA | Developer SONIC TEAM

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3.5	Sa tehničke strane nešto lošija od verzije za XBOX/GameCube mada čak ni tamo ne izgleda mnogo bolje od Sonic Adventure igara. Veoma kvalitetne FMV animacije.
KONTROLA	4.5	Precizne i brze kontrole za maximalno jednostavno i lako izvođenje koje se lako uče. Odlična kamera.
ZVUK	4.5	Klasični efekti na koje smo navikli, odlična muzika kao u Adventure igrama, jedino loš voice acting kvari ukupnu sliku.
ZABAVNOST	5	Odlično izvođenje, fenomenalna atmosfera i mnogo stvari koje je moguće uraditi... Sonic igra je Sonic igra, maximalna zabava je zagarantovana



CULDCEPT

"Monopol je dobra igra, ali davno izigrana. Kartaške igre se sve više i više ponavljaju i liče jedna na drugu. Kako uneti dah svežine? Naravno, kombinujući dve dobre stvari u još bolju."

Mnoge tradicionalne stone igre su prebacivane što na kopjutere, što na konzole, ali sa malo uspeha. Razloga je uvek bilo više, ali poenta je da su te igre prilagodjene igranju sa društvom, za stolom, a ne pred ekranom protiv veštačke inteligencije. Ipak, modifikovanjem nekih od tih igara su se dobijali zanimljivi proizvodi koji na žalost nisu privlačili mnogo pažnje. Ovo je upravo jedna od takvih igara.



Priča se odvija po ovakvim sekvencama



Culdcept je u stvari već poduža serija igara sa istim imenom i raznim podnaslovima, ali je ova prva iz te serije koja je prevedena na engleski. To je zaista tužna istina, jer igra zaista ima šta da pruži.

Tabla po kojoj se krećete nudi mnogo više od samog kretanja. Sama polja imaju dodeljene elemente, a mogu sadržati i specijalne građevine tipa prorokovog šatora ili malog svetilišta koje će vam na ovaj ili onaj način pomoći ili pak odmoći u igri. Ima tu i više drugih elemenata kao što su mostovi koji povezuju različite celine ili hramovi gde kupujete vrednost nekog elementa. Sa druge strane tu su karte kojima radite manje više sve u igri: zauzimate polja, borite se, podmećete klipove u točkove i slično. Količina različitih karata je ogromna i teško da će vam brzo dosaditi.

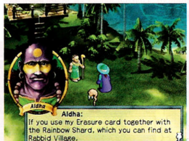


Na početku svakog poteza vučete jednu kartu

Karte su podeljene u tri nejednake grupe. Većinu karata čine bića kojima zauzimate teritorije i borite se. Osim bića imate i predmete koji će vam spasavati glavu u borbama kao i magije od kojih ćete neke koristiti u samim borbama, dok ćete većinu koristiti na mapama. Karte sa bićima su opet podeljene u pet podgrupa: četiri elemnta i neutralna grupa. Veoma je bitno stavljati bića određenog elementa na polja istog tog elementa, jer ćete tada dobijati velike bonuse. Pored uklapanja elemenata bića i polja na kojima stoje, bonuse dobijate grupisanjem bića na susedna polja, zauzimanjem više polja istog elemnta i na još po neki način. Takođe, za polja na kojima stoje vaša bića možete da kupujete nivoe koji daju veće bonuse vašim bićima koja stoje na njima, a ujedno i povećavaju cenu putarine koju naplaćujete. Kompleksnost sistema je daleko veća nego što se da ovde opisati, pa ću samo reći da ni posle dužeg intezivnog igranja nisam 100% siguran odakle dolaze neke stvari.

"PO NAČINU IZVOĐENJA OVU IGRU BI NAJLAKŠE MOGLI OPISATI KAO MEŠAVINU KARTAŠKE IGRE TIPA MAGIC: THE GATHERING I MONOPOLA GDE CILJ NIJE UNIŠTITI NEPRIJATELJA (FINANSIJSKI ILI FIZIČKI), NEGO SKUPITI ODREĐENU KOLIČINU RESURSA"

Kada stanete na tuđe polje, niste prinuđeni da platite. Ukoliko smatrate da ste jači možete inicirati borbu. Ona se vodi po prostom principu. Prvo se primene svi bonusi od terena, predmeta i specijalnosti bića na osnovne osobine oba lika (osnovne osobina bića su životna energija i snaga koja služi za uklanjanje predhodno



Razni likovi vam daju savete za igru.






Svetlosnih efekata ima dosta ali nisu nešto posebno

pomenute), pa se zatim vrši razmena udaraca. Obično napadač prvo napada, pa ako preživi, branilac uzvraća. Obično rekoh, jer se dodatnim osobinama bića, predmetima i magijama i to moze promeniti. Ukoliko napadač pobedi, ne samo da ne mora da plati boravak već biće ostaje na tom polju zauzimajući ga u napadačevu korist. Naravno ako izgubite ne samo da palaćate prethodno označenu sumu nego gubite i magijske poene za odigrane karte kao i same karte.

E sada i ključni elemenat igre oko koga se sve vrti - magijski poeni (iliti G u igri). Prvo, cilj jedne partije je sakupiti određen proj magijskih poena, tačnije magijske vrednosti polja i magijskih poena u zbiru. Ko prvi dosegne zadatu količinu magije, koja je prikazana odvojeno od vašeg trenutnog stanja, i dođe na start pobedio je. Takođe za 99% karata morate da platite određenom količinom magije da biste ih odigrali (mada za karte ponekad morate da ispunite i dodatne uslove u obliku posedovanja određene količinne polja nekog elementa ili žrtvovanja neke karte iz ruke). Svaka manipulacija terena kao što je kupovina nivoa ili menjanje elementa polja će vas takođe odrati za (pozamašnu) sumu. Magiju obnavljate olakšavanjem protivnika naplaćivanjem "boravišne takse" ili magijama, ali najčešće jednostavnim pravljenjem krugova po mapi s tim što je ovde pravljenje kruga veoma metaforički izraz. Mape se granaju, podeljene su na delova i slično. Osim zamka iz koga krećete po mapi su razbacane u manjoj ili većoj meri kule-checkpointi. Kompletiranim krugom se smatra kada ste prešli preko zamka (starta), a da ste predhodno dodirnuli sve kule. Ukoliko pri tome preskočite i 80% terena nije važno, ali znajte da broj dobijenih magijskih poena drastično zavisi od raznih osobina i količine polja koje posedujete.

Broj karata u samoj igri je, kao što već rekoh, stvarno velik, čak 480. Takođe, svaka karta ima, osim spiska karakteristika i dodatnih osobina, i dodatno objašnjenje značenja tih dodatnih osobina kao i mali tekst koji je tu da začini kartu njenim opisom. Iako postoje karte koje ćete jednostavno napustiti kada malo ojačate, ostaje stvarno više nego dovoljno za strateško kombinovanje vašeg seta od 50 karata sa kojim igrate. Sama bića imaju velike količine raznovrsnih osobina koje utiču na igru, a broj efekata možete povećavati činima i predmetima, tako da igra teško postaje jednolična.

"CRTEŽ POZADINA, TABLE I LIKOVA JE PROST I TU JE SAMO DA SLUŽI SVRSI I IZGLEDA SIMPATIČNO. OVAKVE IGRE NIKADA NISU NI BLISTALE PO TOM PITANJU, PA JE I OVDE JE POSAO OTALJAN. SA DRUGE STRANE ILUSTRACIJE NA KARTAMA VARIRAJU OD ODLIČNIH DO FENOMENALNIH. TOLIKO SU DOBRE DA ĆETE U MODU ZA PRAVLJENJE ŠPILA ZA IGRU VREME PROVODITI GLEDAJUĆI IH"

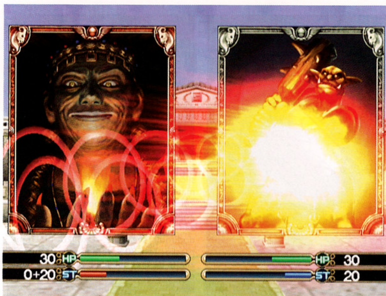
Čak i ako vam ovo dosadi, postoji više dodatnih zadataka i modova igranja. Od zadataka tu su pre svega sakupljanje različitih karata gde dobijate bonuse za



Bez starca nema udarca...

MENTALITETI

Ovakve igre, mešavine monopola i kartaških igara, kvizova i slično su uobičajena pojava na azijskim tržištima, pa čak i kao arkadne mašine. Ipak one retko prelaze na zapad, a i one koje pređu nailaze na slab odziv. Razlog leži u razlici u mentalitetu i kulturama istoka i zapada. Na istoku je manija skupljanja stvari kod dece mnogo više iskazana i mnogo više kulturološki podržana. Takođe tradicionalne vrednosti istoka su više iskazane kroz ovakve igre, a to su mudrost i strpljenje nasuprot fizičkim osobinama koje se veličaju na zapadu. I ova igra je u stvari peti deo veoma uspešnog serijala na istoku, ali prvi koji je prešao baru i koji ne beleži uspehe u prodaji.




Kada nema druge, kaboooooooooom


Fuj... marš na kupanje...

setove elementa kao i kompletiranje svih karata, i skupljanje medalja koje se dobijaju za najrazličitije stvari (npr. medalja Time eater koju dobijete ako tri puta zaredom bacite 1 na kockici). Možete igrati sa svojim prijateljima (do 4 igrača od jednom) gde svako može da koristi set koji je sam napravio kući igrajući igru (u slučaju više od dva igrača moraćete da kopirate podatke o kartama sa kartice na karticu, jer sony prima samo 2 memorijske kartice). U koliko nemate prijatelja pri ruci možete da kreirate kompjuterskog lika kome kroz 20-ak opcija podešavate ponašanje i logiku u igri, a set karata pravite od svojih ili od kopija svojih karata. Takođe u tim partijama možete koristiti dodatna pravila koja sami stvarate i koja dodaju još jednu dimenziju igri. Postoji još i omanja galerija slika koje su izvadjene iz animacija ili su artworkovi koje zaradjujete pobedama.

Igra je u čistoj 2D grafici, a igra ide u sušte suprotnosti po pitanju kvaliteta. Animacija u međusekvencama je prilično dobra, mada nije ništa očaravajuće, dok je animacija u igri... pa ostanimo na tome da je minimalistička i da se svodi na dvadesetak frejmova po liku, tj par frejmova animacije po biću dok je na tabli. Jedina druga



Mali goblin ali velika toljaga...

animacija su borbe gde su napadi animirani i pohvalno je što su vizuelno podosta raznovrsni. Svetlosni efekti ne popravljaju mnogo sliku, jer ni oni nisu nešto naročito mada su bolji od same grafike.

Zvuk je kao i grafika nekonstantna stavka, samo sa manjim ekstremima, naročito ka dobroj strani. Melodije koje slušate su prilično generičke i tu su samo da malo dodaju atmosferi. U menijima svira jedna prilično smirujuća melodija dok su one za vreme odvijanja priče i same igre na tabli nešto brže i menjaju se sa stanjem u igri (mada logiku tih promena nisam baš ukapirao). Zvučni efekti su OK i ništa više, dok su glasovi koji izgovaraju imena karata, efekata i događaja prilično dobri (likovi u igri ne pričaju već ide samo tekst). Sve u svemu jedva za prelaznu ocenu ali, opet da kažem, to nikada nije bio fokus ovakvih igara.

Za atmosferu je osim odličnog izvođenja još bolje zamišljene igre zadužena i priča. Makar bi trebala da bude. Ona je prilično prosta i drastično iskliširana i deluje kao da je smišljena samo da bi vas prebacila od lokacije do lokacije. Sve u svemu jedino što ova igra može da pruži su prepele slike na kartama, malo kolekcionarske manije i samu akciju ako se to tako može opisati, ali to je sasvim dovoljno da učini ovu igru vrednom igranja, jer kao što već rekoh koncept je odličan, a izvedba još bolja.

I za kraj da kažemo da je najavljen nastavak sa još karata u koga ćete moći preneti svoje stare špilove, čisto da trud ne bude uzalud.

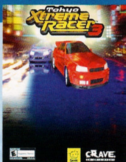
IGROMER

Izdavač **NEC INTERCHANEL** | Developer **OMIYA SOFT**

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Dok ekran na kome se igra odvija ne zaslužuje prelaznu ocenu, animacije su dobre, a ilustracije na kartama fenomenalne
KONTROLA	5	U svakom trenutku možete pristupiti svim podacima brzo i efikasno. Optimizovano do koske.
ZVUK	3	Generički i neinspirativan, šta više reći
ZABAVNOST	4.5	Igra je zarazna i dugo će da vam traje. Stvaranje novih setova karata je zanimljivo samo po sebi, a borba sa prijateljima još više.

bonus

TOKYO XTREME RACER 3



Tokyo Xtreme Racer igre nikada nisu stekle neku ogromnu popularnost, ali i pored toga imaju dosta fanova koji verno čekaju svaki sledeći nastavak. TXR spada u one trkačke igre koje teže simulaciji, ali ipak radi igrivosti imaju i primese arkada. Ovaj serijal se najviše izdvaja po načinu igranja. Za razliku od ostalih sličnih igara, ovde ne postoje specifične staze na kojima se trka određeni broj učesnika, nego se trkate u duelima sa drugim vozačima koje izazivate na samom putu. Znači, vozite se i kad primetite neka kola koja su označena specijalnim markerom, sve što treba da uradite je da im priđete i da ablendujete. Ako protivnik prihvati izazov počinje trka. Pored ovog zanimljivog načina igranja, prvi deo igre je igrače oduševio uvođenjem totalne slobode menjanja izgleda i performansi automobila. Drugih velikih promena nema. Naravno, grafika i zvuk prate današnje standardne, ali je u osnovi ovo ista igra kao i prethodne. Ovo nije loše sa obzirom da su prethodne igre bile odlične.



Farbanje svega i svačega

Kao što sam već napomenuo centar ove igre su dueli na autoputevima. Kada pronađete nekoga ko želi da se trka sa vama, pojaviće se dve skale na vrhu ekrana. Jedna pored vašeg i jedna pored njegovog automobila. Čija se skala prva isprazni je gubitnik. Skala se prazni na dva načina. Prvi je ako ste za čitavu dužinu kola ispred protivnika, njemu se polako prazni skala. Drugi način je naletanjem na objekte koji se nalaze na stazi; svakim udarcem se skala malo isprazni. Pobeđivanjem se naravno zarađuju pare, koje se koriste na razne načine, ali više o tome kasnije.

Svi protivnici su podeljeni u grupacije tj. bande. Kada pobedite sve članove jedne bande njihov vođa će vas izazvati na duel. Ako i njega pobedite dobijate mogućnost kupovine njegovih kola. Kada očistite jedan grad, možete preći u sledeći i tako sve do konačnog obračuna sa najboljim vozačem u celom Japanu.

Na početku imate određenu sumu para za koju možete da kupite poprilično loša kola, ali ne brinite: to se da srediti u garaži. Znači, između trka imate priliku da svoja kola nadogradite ili da ih jednostavno zamenite za bolja ako ste zaradili dovoljnu količinu novca. Pošto je mnogo zanimljivije nadograđivati kola nego ih menjati, skoncentrisaću se na tu oblast. Prvo, svoja kola vizuelno možete u potpunosti da prilagodite sebi. Broj delova može da se u poredi čak i sa NFS Undergroundom (Opis: Bonus 36). Možete da menjate izgled



Ništa bez Lancera

"ŠTO SE TIČE KONKRETNIH PROMENA U ODNOSU NA PRETHODNE NASTAVKE, UVEDENA SU LINCENCIRANA VOZILA, A VIŠE SE NEĆETE VOZITI SAMO PO TOKYO-U NEGO I U DVA DODATNA GRADA, NAGOYA I OSAKA."

haube, vrata, retrovizora, spojlera, auspuha, prednjih i zadnjih svetala, felni... ma svega što vam duša želi. Za svaku od tih kategorija postoji solidan izbor delova, tako da kola mogu da izgledaju baš kao u vašoj glavi. Pored menjanja delova možete i sami da dizajnirate šare na kolima. U igri postoji mali Paint program u kome vaša kreativnost može doći do izražaja. Autori su čak išli i do te granice da se može promeniti zvuk sirene. Kada vizuelno kola prilagodite svojim potrebama, na red dolaze performanse. I tu možete da menjate i unapređujete razne segmente automobila. Za svaku nadogradnju možete precizno da vidite promenu koju je ona izazvala putem lepih grafikona. Pored zamene delova možete da podešavate i sam auto. Samo neke od stvari koje možete da podesite su osetljivost menjača i kočnica, visina automobila itd. Moram priznati da je jednako zabavno, ako ne i više, sređivati kola kao i same trke. Sama vožnja je dobro odrađena. Kontrole reaguju brzo, tako da s tim nema problema. U početku će se često dešavati da udarate u okolne objekte, ali ćete se ubrzo navići i početi da pokazujete ostalima ko je gazda.



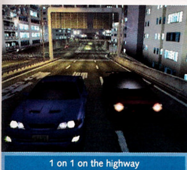
Tokyo nights...

Zabavnost ove igre je relativno niska zbog velikog ponavljanja. Iako neprijatelja ima stvarno mnogo, svaki ima u potpunosti isti stil voženje. Jedino se razlikuju po jačini automobila. Pored toga, staze jako brzo postanu monotone. Svaka čast autorima što su sve autoputeve preneli iz stvarnosti u igru, ali je jednostavno dosadno voziti pravo i po više od deset minuta. Tokyo još i ima dosta računanja i krivina, ali zato su Nagoja i Osaki prepuni pravih deonica. Jedini podstrek u daljem igranju predstavljaju novi delovi za kola koji se postepeno otključavaju.

U igri postoji i veoma interesantan meni sa raznim statističkim podacima, kao što su broj pređenih kilometara, broj pobeđenih neprijatelja i slično. Ovde se nalaze i podaci o svim vozačima koje ste pobedili. Za svakog poraženog vozača postoji mala biografija i opis njegovog stila vožnje i

AUTOMOBILI

Po prvi put u ovom serijalu, automobili su lincencirani, ali na samom početku igre ćete videti upozorenje koje kaže da automobili izgledaju i nose imena originala, ali da performanse u igri nisu jednake onima iz života. Ovo će možda razočatari neke ljude, ali će ih ipak obradovati dobar izbor modela iz poznatih Japanskih kuća kao što su Mazda, Mitshubishi, Nissan, Subaru, Suzuki, Toyota itd. Zanimljivo je da su u igri zastupljeni modeli iz 80-tih pa nadalje. Za svaki model postoji po neki zanimljiv istorijski podatak. Pored toga, tu su i dosta opširni tehnički podaci za svaki model što je namenjeno ljubiteljima automobila.


1 on 1 on the highway

model kola koja je vozio. Na kraju, šta reći o modu za jednog igrača osim da ima svojih prednosti (modifikacija kola), a i mana (repetitivnost). Zagriženim ljubitelja trka će se igra sigurno svideti. Pored moda za jednog igrača tu je i split screen za igranje u dvoje. Ovaj mod je poprilično zabavan tako da sa njim možete da dobijete još koji sat iz ove igre.

Grafika u ovoj igri je malo iznad proseka. Sama kola su dobro izmodelovana, a i teksture na njima nisu loše. Refleksije su odlično odrađene, na kolima se vidi baš okolina, a ne neke nedefinisane refleksije. Takođe i barice na putu izgledaju stvarno dobro. Igra izgleda veoma precizno i oštro, pošto je urađena u visokoj rezoluciji. Igra teče veoma glatko nikada se neće desiti da igra uspori, a kamoli da secne. Najveći problem grafike je popup. Okolina izgleda odlično, ali pošto se većina te okoline pojavljuje neposredno ispred vas nikada ne možete da uživate u njoj. Ovo je stvarno veliki propust autora, jer je problem popup-a skoro nepostojeći u trkama na aktuelnim konzolama.

"U IGRI POSTOJI OGROMAN BROJ PROTIVNIKA TAKO DA ĆETE, AKO VAM SE IGRA DOPADNE, IMATI ŠTA DA IGRATE."

Što se zvuka tiče, sasvim je odgovarajući, mada nije ništa posebno, tako da vam neće privući pažnju svojim dobrim, ali ni losim kvalitetom. U menijima možete čuti uglavnom solidnu elektronsku muziku, dok u trkama imate priliku da čujete zanimljiv spoj elektronike i električne gitare. Muzika nije loša i ima dosta pesama, tačnije 28, ali muzika nije komercijalna tako da se neće svima svideti. Kada se jednom naviknete na kvalitet muzike iz EA igara, teško je zadovoljiti se bilo čime drugim.

For girls only

Najverovatnije je da će i ovaj nastavak proći relativno nezapaženo na tržištu, jer nije uveo neke značajne novine koje bi mogle da privuku neke nove fanove. Samo će se stari fanovi i veliki zaljubljenici u kola i trke pronaći u ovoj igri, mada to očigledno odgovara autorima čim uporno izbacuju nove delove. Na kraju, da živimo na Zapadu, ova igra bi možda i privukla nekoga sa svojom startnom cenom od 20$, ali ovde kod nas ne verujem da će imati neku prođu, što je ipak šteta, jer igra ima svojih kvaliteta koji je izdvajaju iz mase drugih trkačkih igara.

IGROMER

Izdavač CRAVE ENTERTAINMENT | Developer GENKI

GRAFIKA	3.5	Dobri modeli automobila i dobre refleksije, ali veliki problemi sa popup-om.
KONTROLA	4.5	Precizne i oštre kontrole, na koje se igrač brzo navikava i dobra kamera.
ZVUK	4	Zvučni efekti su OK, muzika je dobra, ali nedostaju poznata imena iz EA igara.
ZABAVNOST	4	Sama vožnja i nije toliko zabavna koliko je zabavno sređivati kola da budu baš po vašoj meri

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



"Fallout: Brotherhood of Steel je skroz novi Fallout, ovaj put prilagođen širim masama tako da ga nikako netreba upoređivati sa prva dva dela koji su ipak nešto posebno."

Daleke 1997. godine, PC platforma je dobila jednu od najboljih americkih RPG-a ikada. Igru je razvio Black Isle, izdao Interplay. Igra je bila nešto posebno, pogotovo u to vreme. Dešavala se u postapokaliptičnoj Americi i davala je igraču ogromnu slobodu izbora načina igranja. Igra je bila skoro savršena, jedino su se neki žalili što je igra bila nedovoljno dugačka i što nije bila zadovoljavaju teška. Ovo je sve bilo ispravljeno 1998. godine kada se pojavio Fallout 2. On je zadržao sve dobre osobine, a ispravio sve mane prvog dela, plus je dodao još nekoliko sitnica koje su ovu igru učinile jednom od najboljih igara ikada izdatih.

Pored atmosfere, Fallout je bio poznat i po neverovatnoj slobodi izbora. U igri ste mogli da radite bukvalno sve što vam padne na pamet i da vodite onakvog lika kakvog želite. Ovo je privuklo ogroman broj ljudi, tako da je serijal Fallout stekao ogromnu popularnost. Posle dva stvarno odlična nastavka, Interplay je 2001. godine zapazio manjak para na svom bankovnom računu, pa je odlučio da iskoristi ogromnu popularnost Fallout-a da zaradi koji dolar. To je i uspeo izbacivši kontroverznu igru pod nazivom Fallout Tactics. Ova igra je bila sušta suprotnost prethodnim delovima. Sloboda da igrač radi ono što hoće je totalno ukinuta uvođenjem misija, a pored toga i ostali elementi su izgubili na kvalitetu. Više nije bilo likova za pamćenje niti vickastih dijaloga.





Jedan od jačih bossova

Jedina stvar koju je igra poboljšala je bila grafika, ali to nije bilo dovoljno. I pored toga što je igra bila sakaćenje imena Fallout, prodata je u relativno velikom broju primeraka za jednu PC igru. Sada po drugi put, Interplay pokušava da iskoristi ime Fallout da bi prodao još jednu prosečnu igru, a da li će u tome uspeti zavisi od nas igrača. Ovaj put se radi o akcionom RPG-u pravljenom isključivo za PS2 i XBOX.

Priča je bila važan elemenat u prva dva Fallout-a. To je i ovde slučaj, ali za razliku od svojih prethodnika, Fallout BoS nema preterano maštovitu priču. Pored toga što priča deluje kao da je izvučena iz nekog filma B produkcije, puna je rupa. Vidi se da je sklepana na brzinu i da onaj ko ju je pisao uopšte nije obraćao pažnju na dešavanja iz prva dva dela. Igra počinje odličnom uvodnom animacijom u Fallout stilu. Animacija prikazuje snimke iz '50.-'60. godina i govori kako su ljudi tada maštali o svetu u kome ne bi bilo rata i bolesti. Našalost, svi ti snovi su propali u deliću sekunde, jer je počeo Treći Svetski Rat. Atomske bombe su padale kao kiša i svet se pretvorio u pravi pakao u kome mogu da prežive jedino najčvršći. Nekolicina ljudi je stigla da se sakrije u ogromnim sloništima, ali ni skloništa nisu nudila večnu zaštitu. Na površini su se ljudi snalazili kako su znali. Jedna mala grupa se odlučila da svet ponovo dovede u red. Njihovo ime je Brotherhood of Steel. Vaš lik u igri je mladi član ove organizacije čiji je zadatak da sustigne jednu grupu Paladina (članova BoS-a) i da im pomogne. Ovaj kranje prost zadatak prerašće u standardno spašavanje sveta. Priča nije nešto posebno, ali ipak nekada može prijatno da vas iznenadi, a čak i da vas motiviše na dalje igranje, što joj je na kraju krajeva i zadatak.

"FALLOUT IGRE JE IZDVAJALA NEVEROVATNA ATMOSFERA KOJA JE POSTIGNUTA STVARNO ODLIČNIM DIJALOZIMA, KREATIVNIM DIZAJNOM LIKOVA, SPECIFIČNIM HUMOROM I MUZIKOM KOJA SE SAVREŠNO SLAGALA UZ IGRU."

Prvo što se može primetiti kada počne ova igra je da koristi isti endžin kao i Baldurs Gate Dark Alliance II. Sličnosti nisu samo u grafici nego i u upravljanju i interfejsu. Sve je bukvalno prekopirano iz BGDAII, ali da ostavimo BGDAII po strani i da se skoncentrišemo na Fallout. Na početku igre birate lik koji ćete voditi od ponuđena tri. Likovi se po izgledu poprilično razlikuju (mišićavi crnac, vitka crnka i zombi), problem je u tome sto se jedino po izgledu i razlikuju. Da budem precizniji razlikuju se po dve-tri veštine koje se stiču negde pred kraj igre tako da prve dve-trećine igre imate osećaj da vodite istog lika bez obzira koga izaberete. Kada jednom završite igru otključaćete još dva lika koji se od



Laserska oružja cool izgledaju



MUZIKA

Muzika je uvek bila bitan faktor u Fallout igrama. Pored odlične pozadinske muzike, koja je bila tu atmosfere radi tokom čitave igre, javljale su se deonice gde se mogla čuti muzika karakteristična za '50. i '60. godine - posebno u intro animacijama. Ovakav izbor muzike je izdvajao Fallout od ostalih igara. U ovom najnovijem nastavku, izbor muzike je promenjen - na gore ili na bolje, zavisno od ukusa. Još uvek je tu po koja tema iz sredine XX veka, ali je ipak u centru pažnje odlična nu-metal muzika koja atmosferu zna da podigne u stratosferu. Tokom borbi sa boss-evima, muzika prelzi u prvi plan i stvarno uspeva da igrača navuče na borbu. Glavnu muzičku temu za Fallout BoS je radio fenomenalni Slipknot. I po muzici se vidi da je ova igra definitivno prilagođena novim igračkim naraštajima.

početna tri razlkuju samo po izgledu, jer oni nemaju ni te dve-tri posebne veštine.

Nakon što se odlučite za nekog lika, videćete kratku in-game animaciju i igra počinje. Najveća razlika u odnosu na BGDAII je to što je ovde kamera postavljena skoro iznad likova, a to je smanjilo preglednost. Pored toga, desna palica se koristi samo za rotaciju kamere, pošto kamera ne može da se približi akciji, što je prava šteta. Kamera se rotira brzo, tako da uvek možete da postignete maksimalnu preglednost.

Pošto je ovo akcioni RPG, što znači da se u igri nalazi ogroman broj neprijatelja, kontrolna šema mora biti dobro osmišljena. Borba prsa u prsa je dobro odrađena i sve što treba igrač da radi je da pritiska X i da povremeno iskoristi koji Stim Pack (predmet koji služi kao regenerator energije). S druge strane, dalekometna borba je dosta komplikovanija i manje učinkovita, tako da ćete najveći deo igre provesti koristeći hladna oružja. Kada koristite pušku, možete da nanišanite nekog neprijatelja i tada dobijate mogućnost strejfa oko njega, ali to je tako


Borba u pustinji



Odnos snaga nikada nije ravnopravan

loše odrađeno da ćete primiti skoro svaki metak koji je vama bio namenjen. Kada sam

ubiju neki neprijatelji, a druga od onih zadataka gde nekome nešto treba da donesete. Zadaci su totalno monotoni, tako da je sreća što večinu njih nemorate da uradite da biste prešli igru. Iskustvene poene igrač dobija ubijanjem, ali i rešavanjem zadataka. Kada lik skoči za jedan nivo, dobićete par poena koji se iskorišćavaju za učenje veština. Taj sistem napredovanja je patetičan kada se uporedi sa detaljnim sistemom iz prva dva Fallout-a. Veštine koje možete da naučite su uglavnom korisne. Neke od njih su prva pomoć (više energije po jednom Stim Pack-u), brže kretanje, postavljanje mina, bolje baratanje nekim tipom oružja itd. Jedna veština omogućava kombo udarce sa oružjima za blisku borbu. Naravno nisu to pravi kombo udarci, jer se

"JEDINO ĆE PRAVI FANOVI IMATI PROBLEMA SA PRIČOM, JER KAO ŠTO SAM NAVEO, AUTORI PRIČE ZA FALLOUT B.O.S NISU OBRAĆALI MNOGO PAŽNJE DA USKLADE DEŠAVANJA IZ OVE IGRE SA DEŠAVANJIMA IZ PRETHODNIH NASTAVAKA."

već kod oružja, moram napomenuti da uvek možete imati tri aktivna oružja koja u sred igre možete menjati pritiskajući levo-desno na digitalnom pad-u. Oružja u igri ima stvarno mnogo, pa se niko neće požaliti da je izbor mali. Tu je gomila raznih palica, šipki, noževa, boksera i čekića za blisku borbu, ali postoji isto tako i masa pištolja, pušaka, mitraljeza, laserskih puški, bacača raketa itd. Najjača oružja emituju plavi sjaj koji izgleda jako dobro, ali i taj efekat je takodje deja-vu sobzirom da je pozajmljen iz BGDAII.

Pored borbe, u igri ćete rešavati razne zadatke za pare i iskustvene poene. Ti zadaci se dele na dve grupe. Prva grupa je sastavljena od zadataka gde treba da se

postižu konstantnim pritiskanjem X tastera. Tokom igre pored oružja i para, neprijatelji ostavljaju i razne vrste oklopa, počevši od kožne jakne do odličnog Tesla oklopa. Ti


Mutanti opasno izgledaju, ali su zato slabići

oklopi pored toga što super izgledaju, osetno smanjuju primljenu štetu, što je jako bitno, jer u igri energiju lika možete povećati jako malo, tako da su oklopi glavno sredstvo koje će vam omogućiti da preživite kasnije delove igre.

Lokacije po kojima se krećete su odlično dizajnirane i nikada se nećete izgubiti, jer postoji više nego dobra mapa na kojoj su obeležena sva bitnija mesta. Tokom igre


Laserska oružja pored cool izgleda imaju i najveći damage

ćete imati dosta prilika da pričate sa raznim likovima. Ovi dijalozi su ostali na visokom nivou i stvarno ih je zanimljivo slušati. Moram odmah da upozorim da su




U igri postoji gomila toksičnog otpada koji zrači lepom zelenom bojom

dialozi puni psovanja, što će se nekome svideti, a nekome ne. Baš to psovanje i odličan dizajn likova stvaraju posebnu atmosferu, tako da, iako je samo igranje realativno monotono, ipak postoji nešto što pokreće igrača da završi ovu igru.

Neprijatelji u igri su raznovrsni. Kreću se od raznih mutiranih životinja, do pripadnika raznoraznih sekti. Neprijatelji se definitino razlikuju po izgledu, ali ne i po načinu napdanja, što daje mogućnost da se za svakog neprijatelja koristi ista taktika. Jedino se boss-evi ubijaju teže. Ako pažljivo igrate na Normal težini, jako retko će se dešavati da umrete. Negde posle prve polovine igre pojaviće se i prve proste logičke zagonetke koje se baziraju uglavnom na povlačenju poluga i pritiskanju tastera. Zagonetke nisu previše teške tako da predstavljaju osveženje u igri. Što se tiče dužine igre, može se reći da je zadovoljavajuća; negde otprilike oko 15 sati je potrebno da bi se igra završila sa jednim likom. Ako vam se igra jako svidi, imate mogućnost da igru pređete i sa ostala četiri lika. Ako to uspete, svaka vam čast, jer igra jeste zabavna, ali ne toliko da bi neko igrao istu igru pet puta.

Grafika u igri uopšte nije loša. Ukupan utisak kvari jedino kamera koja je previsoko postavljena da bi se primetili detalji na likovima i lokacijama. Modeli u igri su solidni, a glavni lik i protivnici takođe izgledaju prosečno. Najbolje izgledaju boss-evi koji su stvarno izmodelovani sa puno pažnje. Po modelima ženskih likova se da primetiti da su autori fanovi obdarenih devojaka. Pored modela, jako fino izgleda i real time senčenje. Teksture na objektima su lepe, ali ponekad bi mogle biti malo više rezolucije. Jedna stvar koja stvarno oduševljava je odsustvo bilo kakvih krzavih ivica na objektima. Sve izgleda tako meko i glatko i što je najbitnije, radi bez pada u brzini animacije. Čak i kada je na ekranu masa raznih živuljki, sve radi savršeno glatko. Što se zvuka tiče, odrađen je više nego dobro. Oružja, jauci neprijatelja, eksplozije... sve zvuči uverljivo. Glasovi likova se izdvajaju, jer su stvarno profesionalno odrađeni. Nijedan lik u igri nema lošu sinhronizaciju, što je veoma pohvalno, jer dobri dialozi plus dobra sinhronizacija podižu atmosferu na visok nivo. Što se tiče muzike u igri, razlikuje se od uobičajenih opuštajućih Fallout tema, ali je i dalje odlična. Muzika je uglavnom u pozadini, jedino se prebacuje u prvi plan kada je neka važnija borba u toku.


U skloništima će vas napadati i robot

Tada savršeno obavlja svoj zadatak podizanja nivoa adrenalina u krvi.

Iako mnogo lošiji od svojih prethodnika, posmatran kao posebna igra, Fallout: Brotherhood of Steel ipak predstavlja dobru zabavu za neko vreme. Svako ko je ljubitelj akcije, a uz to su mu dosadila srednjovekovna okruženja, trebalo bi da nabavi ovu igru. Nju karakterišu solidna grafika, prost sistem unapređivanja lika, gomila oružja i neprijatelja, odlični dijalozi, fenomenalna muzika i malo monoton gameplay. U svakom slučaju igru mogu da preporučim, ali kao Fallout fan ne ostaje mi ništa drugo nego da kukam i čekam neka bolja vremena kada ću zaigrati Fallout 3. Do tada ću se sa vremena na vreme zabaviti igrajući Fallout BoS.

IGROMER

Izdavač **INTERPLAY** | Developer **BLACK ISLE STUDIOS**

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Sve izgleda veoma dobro, ali zbog udaljene kamere igrač ne može da uživa u izgledu igre.
KONTROLA	4	Proste kontrole, lake za pamćenje, ali mogli su poraditi na borbi sa distance.
ZVUK	4.5	Odlični zvukovi ukomponovani sa veoma dobrim glasovima i fenomenalnom muzikom.
ZABAVNOST	3.5	Odlična atmosfera, zanimljivi dijalozi i gomila neprijatelja nadoknađuju monoton gameplay i loš sistem napredovanja likova.



Baldur's Gate: DARK ALLIANCE II

Godine 2001 iz studia Snowblind nam je stigla igra pod nazivom Baldur's Gate: Dark Alliance. Mnogi su očekivali punokrvni RPG u stilu Baldur's Gate-a sa PC platforme, ali igra je bila nešto drugo, Diablo klon. Za razliku od većine igara koje pokušavaju da imitiraju neki hit kao što je Diablo ova igra je to odradila sa stilom. Svi ljubitelji akcionih RPG igara su bili oduševljeni, i to ne bez razloga, igra je za to vreme imala fenomenalnu grafiku, tri različita lika, gomilu predmeta, neprijatelja i veoma funkcionalan kontrolni sistem. Posle svega par meseci BG:DA je stekao veliku bazu fanova koji su zahtevali nastavak. Sada posle skoro tri godine nastavak je tu i fanovi moraju biti zadovoljni jer je igra stvarno odlična.

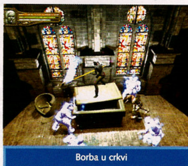
Naravno tu je još uvek odlični mod za dva igrača koji obezbeđuje zagarantovanu zabavu za dva drugara ili pak možda dve drugarice. Priča je još uvek zanimljiva tako da je i na taj elemenat obraćena pažnja. Jedina zamerka koja se ističe je velika sličnost sa prvim delom, ali je to po meni samo prednost jer je prvi deo bio stvarno odličan.

Igra počinje introom koji objašnjava šta se desilo sa tri heroja iz prvog dela. Posle uništenja Onyx kule prošli su kroz teleport koji ih je odveo tačno u ruke još većeg zlikovca Mordoca koji ih odmah baca u tamnicu. Ovo je taman i objašnjenje zašto originalna tri aktera nemogu biti izabrani na početku igre. Paraleno sa ovim događajem u Baldur Gate stiže pet hrabrih avanturista. Priča je i ovaj put sekundarna stvar, ali je ipak odrađena poprilično dobro biće tu par

"ZA RAZLIKU OD PRVOG DELA AUTORI NISU SNOWBLIND STUDIOS NEGO SAM BLACK ISLE KOJI JE UVEO PAR NOVIH ELEMENATA KOJI SU IGRU DOVELI SKORO DO SAVRŠENSTVA. TU SU PET NOVIH LIKOVA I ODLIČAN SISTEM UNAPREĐIVANJA PREDMETA."

zanimljivih obrta tokom igre. Tako da ako vas odličan gameplay ne natera da igru završite priča sigurno hoće.

Prvi deo je krasila stvarno odlična igrivost koja je ostvarena stvarno prostim kontrolama koje su bile uparene sa gomilom raznih neprijatelja koje treba ubiti. Srž hack and slash igara je ubijanje neprijatelja i sakupljanje predmeta. Ovo pravilo je ovde ispoštovano do kraja. Tokom igre ćete obići velika prostranstva i ubiti stvarno ogromnu količinu neprijatelja. Na tom putu ćete pokupiti razne zanimljive predmete i gomilu para koje se tako lako troše u obližnoj prodavnici. Na samom početku imate izbor između pet različitih likova. Tu su Varvarin tipičan borac koji ima mogućnost nošenja dva oružja istovremeno, Elf Necromancer koji je i najzanimljiviji lik zbog mogućnosti


Borba u crkvi

prizivanja kostura da se bore na njegovoj strani, dok on izdaleka napada neprijatelje sa opasnim magijama. Naravno tu je i patuljak skitnica čija su specijalnost eksplozivne naprave. Za kraj sam ostavio dve devojke mračnu Elficu koja se bori svojim rukama i nogama i sveštenicu čija su specijalnost defanzivne magije koja zbog toga neće biti omiljenji lik među ljudima koji vole da se bore. Svaki od ovih pet likova ima predmete i veštine koji su njima specifični i zbog toga je zanimljivo igru igrati više puta. Kamera u igri je pozicionirana izometrijski i može se slobodno rotirati. Preglednost je uvek na visokom nivou. Samo igranje je veoma prosto i baš zbog toga je veoma zarazno. Digitalni kursori su dobro iskorišćeni, sa njima se u sred akcije mogu brzo menjati unapred izabrana oružja/magije što jako pomaže tokom igranja. Težina igre nije velika, ako pazite šta radite možete bez problema da stignete do zadnje oblasti gde nivo veštine potreban za prelazak dalje naglo raste. Ovo je malo čudna odluka autora, ali moraju i oni nekada da pogreše zar ne? :). Pored novih likova glavna promena je uvođenje radionice. Sada možete da unapređujete oružja i oklope korišćenjem runa i dragulja koje ili nalazite u tamnicama ili kupujete u prodavnicama. Da bi se neki premet mogao unapređivati mora biti "dobrog" kvaliteta. U igri postoje predmeti standardnog i dobrog kvaliteta. Ako predmet ispunjava taj uslov možete početi sa nadogradnjom. Svaki predmet ima po tri slota, u svaki slot može da se stavi do 16 dragulja ili runa ali samo ako su iste vrste. Ovakvim nadogradnjama možete da stvorite stvarno jake predmete, mada postoji samo jedan problem a to je cena nadogradnje. Lokalni kovač naplaćuje stvarno ogromne sume zlata za nadogradnje pa zbog toga je veoma neisplativo previše eksperimentisati sa nadogradnjama. Rune i dragulji mogu ili da povećavaju primarne karakteristike premeta ili da mu dodaju neke nove osobine (npr. oružje može da otruje protivnika, a oklop da bude otporan na vatru itd.). Kada jednom napravite novi premet možete ponovo da ga rastavite, ali i to opet košta mnogo zlata. Ovaj sistem je odličan i stvarno doprinosi igrivosti. Kada završite sa opremanjem lika i zađete u prvu tamnicu primetićete mnoge stare znance, ali i veliki broj novih neprijatelja. Broj predmeta i broj neprijatelja je povećan što je naravno neophodno da neki nastavak bude dobar.


Nikada nije zgodno biti opkoljen gomilom zombija

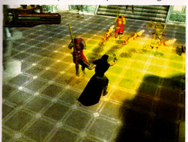
Jedina veća mana prvog dela je bila njena relativna kratkoća, ovo je malo popravljeno u drugom delu ali ne skroz. Da bi se igra završila sa jednim likom potrebno je oko 15-tak sati. Kada se ovo pomoži sa 5 dobije se impozantna dužina, ali malo ljudi će imati volje da prelaze istu igru 5 puta. Ali zato tu je mod za dva igrača koji je stvarno odličan, a atmosfera koja u njemu vlada je stvarno neopisiva.

Teksture u igri su visoke rezolucije i



stvarno dobro izgledaju. Posebno se izdvajaju specijalni efekti, kao što je na primer voda koja izgleda jako lepo. Tu su i veoma realistične senke i odsjaji (kada po prvi put budete videli led ostaćete bez daha), i što je najbolje igra je u visokoj rezoluciji sa veoma dobrim anti-aliasing filterom tako da sve deluje veoma precizno i glatko.

"OVA IGRA KORISTI ISTI ENDŽIN KAO I PRVI DEO, ALI TO NIKAKO NIJE MANA. JER TAJ ENDŽIN KOJI JE SADA VEĆ SKORO TRI GODINE STAR JOŠ UVEK IZGLEDA PRELEPO. MODELI LIKOVA SU VEOMA DETALJNI I NJIHOVA ANIMACIJA JE FLUIDNA. PORED LIKOVA I SAMA OKRUŽENJA IZGLEDAJU ODLIČNO."


Trostruki fireball je korisna magija

Detaljnost grafike se nemože uvek primetiti zbog relativno visoko postavljene kamere, ali ćete zato u cut-scenama imati priliku da se divite lepoti detalja grafike. Na ekranu zna da se nađe stvarno velik broj neprijatelja i da to sve bez ikakvog usporavanja. Treba čestitati ljudima iz Snowblinda na ovako dobrom endžinu. Pored grafike i zvuk je odličan. Zvukovi udaranja oružja po telima neprijatelja i raznim drugim predmetima zvuče baš kako treba. U tom segmentu stvarno nemam šta da zamerim. Glasovi su takođe odlični, sinhronizacija je profesionalno odrađena i svaki lik zvuči baš onako kako izgleda. Muzika je onako prava epska, obavlja svoju svrhu u potpunosti. Jedini problem sa muzikom je da posle dužih igračkih sesija može postati malo dosadna, ali to se dešava retko i stvarno je sitnica. A svrha joj je da podigne atmosferu na veoma viskok nivo. Znači što se tehničkih karakteristika tiče stvarno nemam zamerki.

O ovoj igri je teško reći bilo šta loše, dobro neki su očekivali neke revolucionarnije promene, ali i ovo što smo dobili je više nego dovoljno da ponovo preživimo jednu nezaboravnu elektronsku avanturu.

RAZLIKE U ODNOSU NA BALDUR'S GATE ZA PC

Baldur's Gate je serijal Black Isle studija koji je predstavljao tvrdokorni AD&D RPG za PC, ove igre su bile stvarno fenomenalne, ali ponekad previše opterećujuće za običnog čoveka. Zbog toga je Back Isle studio odlučio da iskoristi igračima dobro poznat svet i napravi igru koja će se bolje prodavati. U tome su i uspeli. Ovu igru nikako ne treba upoređivati sa PC verzijama jer su to totalno različite igre pravljene za različitu ciljnu publiku i obe imaju svoje kvalitete, obe predstavljaju sam vrh ponude u svojim žanrovima. Znači jedina sličnost sa PC verzijama je u svetu u kome se radnja dešava i zbog toga ih, ponavljam, ne treba upoređivati. Jer su oba serijala odlična.


Lepe pločice nema šta

Za sledeći nastavak autori bi mogli da uvedu mogućnost da sam igrač bira šta će raditi i gde će ići, tj. da igra nebude linearna. To bi dodatno povećalo želju za ponovnim igranjem. Do toga moraćemo da se zadovoljimo sa ovim što imamo, a to je jedan odličan primer kako treba da izgleda fenomenalan Hack and Slash RPG. Ako ste voleli prethodni deo ili ste jednostavno ljubitelj srednjovekovne akcije nabavite ovu igru ili ćete zažaliti, verujte mi.

IGROMER

Izdavač VIVNEDI UNIVERSAL

Developer BLACK ISLE STUDIOS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Sve izgleda stvarno odlično, pogotvo se izdvajaju voda i led. Plus igra neusporava ni sa armijom neprijatelja na ekranu.
KONTROLA	5	Veoma proste kontrole, koje vam nikada neće predstavljati problem u igranju.
ZVUK	4.5	Odlični zvukovi ukomponovani sa veoma dobrim glasovima i dobrom muzikom koje bi moglo biti više.
ZABAVNOST	4.5	Pet likova, ogroman broj predmeta koji se mogu nadograđivati i čitava armija neprijatelja rezultuju velkom zabavnošću.

ROLLING



"Još jedan pokušaj da se oživi inline-skating žanr koji se nikada nije proslavio. Dugo očekivani Rolling je napokon video svetlost dana i podseća nas da neko i dalje misli i na ovu vrstu extremnog sporta."

Sportske igre su veoma popularne danas, pojavljuju se skoro svakog meseca i svaka je bolja od svog prethodnika. Svima je već poznat veliki broj igara iz serijala FIFA, NBA, ili NHL. Ekstremni sportovi su postali jedna od najpopularnijih oblasti sportskih igara za konzole, još od kako se Tony Hawk's Pro Skater proslavio 1999. godine. Pored Skateboarding-a, tu je i BMX, Snowboarding, kao i razna skijanja po snegu i vodi. Što se tiče igara inline skatinga, do sada jedine dve igre izbačene



Klasični slajd, najjednostavniji potez u igri (mada u stvarnom životu može da bude jako nezgodan)

za PS2 su Aggressive Inline i nedavno izbačeni Rolling.

Kao i svaka druga sportska igra, ova igra nema razvijenu priču. Drugim rečima, nema introa u kome ćete videti razne zaplete i scene. Videćete nekoliko "rollераša" koji izvode razne trikove i vratolomije u stvarnom životu i to je to. Poenta igre je da jednostavno odaberete željenog igrača, odete u skate park i date



sve od sebe. Rolling je jako sličan igri Aggressive Inline po načinu igranja. Kontrole su malo drugačije, ali se na njih lako navikava. Igra sadrži gomilu trikova, koje ljudi izvode i u stvarnom životu i to je najveća prednost igre nad Aggressive Inline-om. Tu je i nekoliko specijalnih trikova, koji deluju nerealno dok se izvode, mada su postignuti na raznim takmičenjima. To su trostruki salto (Matt Lindenmuth), okret od 1260 (Shane Yost) i 1440 stepeni (Eito Yasutoko). U glavnom meniju igre ćete imati razne opcije, od direktnog odlaska u skatepark, do pravljenja sopstvenog parka i sređivanja sitnica po vašem ukusu. Na početku igre biće vam dostupan određeni broj igrača, dok ćete ostale morati da

NEKI OD IGRAČA KOJE MOŽETE BIRATI SU TAKESHI YASUTOKO, EITO YASUTOKO, FABIOLA DE SILVA I CEZAR MORA.



Još jedan slajd



Kada bi ovakav skate-park imali ovde...



Soul-slajd po ivičnjaku je prava uživancija







Soul-slajd po ivičnjaku je prava uživancija

otključate prelaženjem igre. Tu se nalazi gomila poznatih ljudi koji se takmiče po svetu, i koje možete gledati na Extreme kanalu. Neki od njih su svetski prvaci i legende, na primer Takeshi Yasutoko, Eito Yasutoko, Fabiola de Silva i Cezar Mora.

DIZAJN NIVOA JE JEDNOSTAVAN, DETALJA IMA JAKO MALO, PA CELA IGRA DELUJE MALO NEDOVRŠENO.

IGRAČI

Jedna od stvari koja spašava Rolling od totalnog poraza pred igrom Agressive Inline je veliki izbor igrača. Ali ovoga puta to su sve stvarne ličnosti, profesionalci na rolerima koji osvajaju X-Games i Gravity Games po celom svetu. Na samom početku možete odabrati dosta poznatih ljudi, a kasnije kako prelazite igru dobijaćete nove igrače. Svaki od njih ima svoje statistike, pa je neko brzi, neko okretljiviji, a neko stabilniji.

Od modova igre, glavni je Career mod tj. karijera, koji je sličan onom iz Tony Hawk's Pro Skater igara. Princip je isti: dok se vozite po gradu ili parku, videćete kod nekih ljudi znak iznad glave. Pritiskom na krug, dok ste u blizini takve osobe, dobićete zadatak. Zadaci su na početku vrlo laki, dok ćete kasnije dobijati mnogo komplikovanije zahteve, za koje treba dosta vežbanja.

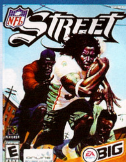
Lokacije po kojima ćete voziti su raznovrsne i ima ih četrnest, ali će vam na početku biti otvorena samo jedna staza, NorCal School. Grafika u igri nije loša. Posebno je obraćena pažnja na skatere, da izgledaju kao u stvarnom životu, ali drugi likovi u igri, koji se nalaze oko vas i vozikaju se, su jako loše urađeni. Dizajn nivoa je prilično jednostavan. Detalja ima jako malo, pa cela igra deluje pomalo nedovršeno. Osim par varnica, pucanja stakla i par kapi krvi, nećete videti nikakve dodatne efekte u igri. Zvuk je na nivou i verno prati svaki vaš korak, pa ćete čuti svaki udarac točkova o zemlju ili škriputanje dok klizite po šipci. Muzika je jako dobra, ima dosta pesama koje možete odabrati da slušate dok se vozite, a tu vam se nude Rock, Hip-hop i Electric music stvari. Možete odabrati pesme koje želite i ne želite da slušate, pa čak možete staviti i da pesme ne idu po redu.

Grafika i zvuk predstavljaju slabiju stranu ove igre, sa izuzetkom muzike, koja je sasvim prikladna i uklapa se u atmosferu. Velika prednost ove igre nad prethodnikom, Agressive-Inline, je obimniji izbor igrača, kao i veći broj trikova za izvođenje. Iako se pojavila dosta kasnije, ova igra ipak ne ostavlja nikakav poseban utisak. Neće vas preterano oduševiti, već samo zaokupirati na neko kraće vreme. Ako niste bili fan Agressive-Inlina ili bar niste fan extremnih sportova, ova igra definitivno nije za vas.

IGROMER

Izdavač SCI | Developer RAGE SOFTWARE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3.5	Okolina nema dovoljno detalja, efekti pucanja stakla i krv su loši, u igri ćete videti golu stazu za vožnju i ništa više
KONTROLA	4.5	Veoma lako za kontrolisanje, dobra kamera, dosta trikova za izvođenje
ZVUK	3.5	Jako loš zvuk, efekti nisu baš najbolji, nema ničega posebnog da se čuje, ali je muzika odgovarajuća i uklapa se u igru i atmosferu
ZABAVNOST	4	Ako ne uzmete u obzir lošu grafiku i zvuk, igra je ok, i zaokupiće vas na neko vreme



NFL STREET

"NFL izlazi na ulicu u najnovijoj EA igri. Da li će ekipa iz NFL-a moći da se snađe na drugačijem terenu zavisi od vas..."

Tokom poslednjih godina može se videti malo drugačiji plan EA Sports-a. Umesto da nastavi sa svojim ekskluzinim simulacijama sporta, EA je napravio EA Big ogranak koji igračima predstavlja sportske igre u arkadnom duhu. Jedan od većih naslova toga tipa je NBA Street, koji je poslužio kao zamena za NBA Live serijal. Pošto je NBA Street prošao jako dobro napravljen je i nastavak, a zatim je EA Big počeo da pravi i nešto novo. Ispred sebe imamo NFL Street, igru iza koje stoji jedan od najpopularnijih izdavača današnjice, ali da li je to dovoljno i da li igra sama po sebi ima ono što joj treba? Da li će EA Big oduzeti titulu Kralja Arkadnih Sportskih igara Midway-u? Read on...


Igrači su odeveni za izlazak na ulicu a ne na utakmicu

VIZUELNO NFL STREET JE URAĐEN JAKO DOBRO. IGRAČI IMAJU POMALO CRTANI IZGLED ŠTO ULEPŠAVA SAMU IGRU, I DAJE JOJ POSEBNI ŠARM.

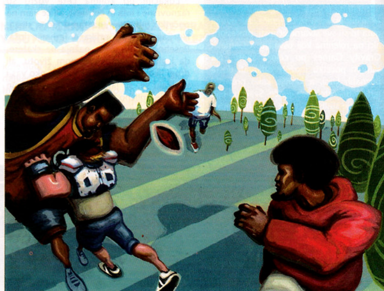
NFL Street je američki fudbal, koji se igra sedam na sedam, i svaki igrač u ekipi igra i napad i odbranu. Povrh svega, svaki igrač igra svaku poziciju na terenu i tako omugućava da eksperimentišete sa svojim timom do mile volje. Poenta igre nije osvajanje poena već osvajanje poena sa stilom. U igri imate dva načina da pobedite. Prvi način određuje pobednika na osnovu style poena, a drugi na osnovu broja touchdown-ova. Igrajući za style poene može biti loše po rezultat, ali iako imate manji broj touchdown-ova ipak možete pobediti zbog većeg broja style poena. Zbog ovakvog načina računanja, igra omogućava veliki broj kombinacija i načina za igru, što dosta povećava replay value. Što se tiče modova za igranje, pored običnog exhibition moda, tu je NFL Challenge, koji sadrži dva načina za igranje. Prvi je Ladder, koji od vas zahteva da odaberete jedan NFL tim i igrate u raznim divizijama. Naravno svaka divizija ima svoj teren i težinu, pa ćete u svakom meču morati da naučite nešto novo da biste sebi omogućili uspešan prolazak što dalje. Drugi način igranja je Challenge Mode u kom ćete morati da ispunite razne zadate ciljeve protiv četiri tima iz svake divizije. Ovo je vrlo zabavan mod koji ne samo da pomaže pri učenju igranja ove igre, već i otključava nove opcije, logoe i daje development poene za vaše igrače, koji su neophodni za ojačavanje vašeg tima. Ladder i Challenge mod su usko povezani, jedan služi da ojača vašu ekipu, dok ćete u drugom da napredujete i gradite karijeru. Naravno, tu nije kraj što se tiče modova, jer postoji i poslednji, ujedno i najzanimljiviji mod u igri, pickup game mod. Ovaj mod će vas vratiti u osnovne škole, jer je osnovna ideja da sklopite ekipu pre igre tj. da od četrdeset igrača odaberete svojih sedam. Narvano možete ili imati prvi loptu ili prvi početi sa izborom igrača... U NFL Street-u, kao i u pravom američkom fudbalu, veći deo igre se svodi na taktiku. U igri ćete pre svake akcije dobiti listu strategija koje možete izvesti, a isto tako možete i sami pokušati da sastavite neku svoju strategiju.

Dok igrate igru, izvodite razne Style trikove koji vam donose poene. Pri vrhu ekrana nalazi se Gamebreakers meter. Kada izvedete određeni broj Style trikova taj meter


Tereni su naravno veliki, a okolina je lepo odrađena



Strategija za napad i odbranu je ključna za pobedu



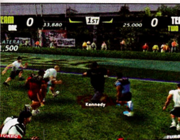



Snaga je bitna u ovom sportu


Ovaj sport ume da bude jako grub

EA BIG

EA je otvorio novi ogranak, EA Big, u kome se u poslednje vreme prave igre koje povezuje jedna stvar: sve su rađene u specifičnom stilu koji dosta podseća na arkade - lako izvođenje uz audio/vizuelni spektakl. Za sada je EA Big izbacio nekoliko igara i svaka je doživela veliki uspeh i popularnost. EA Big nam je sa ponosom do sada predstavio SSX serijal, NFL Street, NBA Street, NBA Street vol. 2, Def Jam Vendetta, Freek Style i Sled Storm.


Ready for touchdown

će se napuniti, a vi tada dobijate mogućnost aktiviranja gamebreakers-a koji vašem igraču na neko vreme daje neograničenu izdržljivost i povećanu brzinu kretanja. Nažalost za vreme gamebreakers-a se ne javlja nikakva dodatna animacija kakva se recimo mogla videti u igri NBA Street. poznavanje igrača pod kacigama, kao i pokušaj EA Big-a da igra maksimalno poprimi arkadni stil. Muzika u NFL Street-u je baš ono što ste mogli očekivati, rep muzika, koju

KONTROLE SU JEDNOSTAVNE I DOBRO RASPOREĐENE, A ZA NAVIKAVANJE VAM NEĆE TREBATI VIŠE OD POLA SATA.

Što se tiče težine igranja, tu su naravno easy, normal i hard, a razlika je više nego očigledna. Dok je easy za početnike, a normal za ljude sa malo iskustva, hard je za najiskusnije i uvežbanije igrače i predstavlja pravi izazov. Kontrole su jednostavne i dobro raspoređene, a za navikavanje vam neće trebati više od pola sata.

Vizuelno NFL Street je urađen jako dobro. Igrači imaju pomalo crtani izgled, što ulepšava samu igru i daje joj posebni šarm. Svaki teren je jedinstven sa jako dobro urađenom okolinom i raznim detaljima koji će vam zapasti za oko. Igrači ne nose kacige niti bilo kakve štitnike osim za ramena. Jedan od razloga za ovakav izgled je nepre-

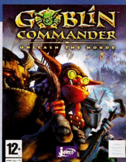
su radili popularni reperi, i dosta raznih izjava, pljuvanja i psovanja. Neke izjave su jako dobre, a neke su još bolje ("It's not my fault, it's the guy controlling me!"). Zvučni efekti su ok, ali ništa više od toga. Možete čuti kako se igrači sudaraju, udaraju, trče, viču, pa i naravno raduju.

NFL Street je igra koju čekaju mnogi fanovi još od NFL Blitz dana. EA je napravio dobru igru koja kombinuje američki fudbal i arkadni gameplay i u tome uspeva, ali ipak ne dostiže standarde koje je postavio NBA Street za sam Street serijal. U svakom slučaju, NFL Street je igra koju bi trebalo da imate u svojoj kolekciji i ako niste neki ljubitelj ovog serijala.

IGROMER

Izdavač **EA SPORTS BIG** | Developer **TIBURON**

GRAFIKA	4.5	Sveukupno je dobro odrađena grafika. Modeli igrača su jako dobri sa dosta tekstura, teren i okolina su detaljni.
KONTROLA	4.5	Jednostavne komande, dosta style trikova, kamera je dobra i neće vam zadavati problema.
ZVUK	4	Zvučnih efekata nema previše, dobra rap muzika, ali je sve već viđeno u drugim EA naslovima.
ZABAVNOST	4.5	Sportske igre su uvek imale visok nivo zabavnosti, pa tako i ova. Visok replay value, dosta modova za igranje, dosta kombinacija i strategija koje se mogu upotrebiti.



GOBLIN COMMANDER

"RTS žanr nikada nije bio nešto popluran na kozolama zbog uvek nezgrapnog kontolnog sistema. Jaleco je rešio da to promeni. Odkud to? Recimo samo: Blizzard power."

Bio jednom' jedan čarobnjak, koji je bio veoma moćan. Rešio je taj čarobnjak da napravi Mašinu, ali da bi je napravio, bile su mu potrene nesagledive količine veoma teškog fizičkog rada. Pošto je čarobnjak bio veoma pametan, stvorio gobline da mu pomognu. I tako su godinama goblini vredno radili, kada nisu "malim omaškama" uništavali mesece svog rada. Vremenom su se podelili u klanove koji su se usko specijalizovali za određene vrste posla. Jednog dana, kada je vođa Stonecrusher klana došao da prijavi neke neobične događaje svom šefu tj. čarobnjaku, neko je ubio čarobnjaka. Svemu tome su prisustvovali momci iz Hellfire klana koji su brzo optužili Stonecrusher klan za izdajništvo. Oduka je bila brza. Dokazati nevinost makar proces ubio one kojima se dokazuje.


Led i munje, dom Stormbringer klana

"UOPŠTE NEMA GRADNJE GRAĐEVINA. POSTOJE SAMO DVE VRSTE RESURSA, KOJE SKUPLJATE MANJE VIŠE USPUT, TAKO DA ČAK NI JEDINICE ZA RAD I SKUPLJANJE RESURSA NISU POTREBENE."

Ovako počinje igra. Tačnije, sama igra počinje pre smrti čarobnjaka, ali to je samo prost nivo koji je koncipiran čisto kao uputstvo za igranje. I zaista, jedno takvo uputstvo je neophodno, jer je kontrolni sistem jedinstven i savršeno prilagođen džojpedu kao upravljačkom uređaju. Bilo je i ranije ovakvih pokušaja, ali nikada uspešnih. Međutim, ova igra je sačinjena i od mnogo drugih specifičnosti koje nose gomilu pozitivnih, ali nažalost i više od par negativnih osobina.

U ovoj igri klasičan RTS sistem je umnogome uprošćen. Uopšte nema gradnje građevina. Postoje samo dve vrste resursa, koje skupljate manje više usput, tako da čak ni jedinice za rad i skupljanje resursa nisu potrebene. Ta dva resursa su zlato, koje sakupljate, u skladu sa goblinskom reputacijom, rasturajući stvari po mapi, i duše, koje su izgleda osnovna komponenta goblina i koje nalazite u fontanama duša koje sporo, ali sigurno, popunjavaju zalihe. Ipak, fontane su sporedni izvor, jer stvarno sporo donose nove duše koje se troše nemilice. Glavni izvor duša su... drugi goblini. Za svakog goblina kojeg ubijete dobijate određenu količinu duša. Ovo je odličan način da se prevaziđe prva boljka većine RTS-ova, a to je sedenje u svom ćošku dok se ne razvijete. Resursi jednostavno ne leže na jednom mestu, nego odmah morate da ih jurite po mapi i po protivnicima.


Naš suvi genije,
čarobnjak sa početka priče

BLIZZARD POWER

Pravo je pitanje otkud Jaleco odjedanput iskoči sa ovako originalnim delom? Odgovor je prost. Prevukli su ljude iz firme koja je ovenčana kao kralj RTSova, Blizzarda. Dva čoveka, koja su napustila Blizzard posle rada na Warcraftu III, su našla novi dom u Jalecu i ovo je bio njihov prvi projekat. Šta da kažem osim da moraju još dosta da se potrude ukoliko žele da dostignu matičnu firmu, ali i ovo je već dovoljno da ostavi značajan trag. Iskustvo iz rada u jednoj takvoj firmi je očigledno neprocenjivo.

Broj jedinica koje jedan igrač poseduje je na prvi pogled relativno mali, ali izgled vara.






Grom i pakao... i poneki kamen

Pet vrsta jedinica po klanu, plus jedno titansko biće nisu mnogo, ali ako uzmemo u obzir da ima 5 klanova, dobijamo cifru od 30 jedinica bez radilica što je već za respekt. Broj jedinica koje odjednom možete imati je drastično ograničen. Deset jedinica plus jedna titanska. U pitanju je deset jedinica bez obzira na njihovu snagu. Taj limit mozete probiti ukoliko kontrolišete više klanova, jer limit od 10 jedinica važi po klanu. Sobzirom da možete kontrolisati do 3 klana, možete kontrolisati i do 30 jedinica, ali uvek samo jednu titansku.


Kud si krenuo mali?

Svaki klan ima 4 napadačke jedinice i jednu za podršku koja se ne bori već leči jedinice, smanjuje neprijateljev oklop i slično

"KLANOVI SU STVARNO RAZNOVRSNI I JEDINICE SE TOTALNO RAZLIKUJU MEDJU NJIMA. SVAKA JEDINICA IMA 4 OSOBINE: SNAGU, IZDRŽLJIVOST, BRZINU I OKLOP, KOJE MOŽETE VIDETI PRI KUPOVINI ISTIH".

(varira od klana do klana). Što je najvažnije kalnovi su savršeno balansirani. Titanske jedinice se kupuju u odvojenoj zgradi (svaki klan ima svoju regrutnu zgradu, ali izgled titanove zgrade je za sve isti) i koštaju mnogo, a nude još više. U toj zgradi možete da kupujete i jedine zgrade koje možete da gradite, a to su kule. Istih možete da imate samo 3 stoga morate pažljivo da ih postavljate, jer je novac strašno deficitarna stvar u ovoj igri. Na kraju možete unapređivati i dve osobine jedinica istražujući nove oklope, oružija i slično. Svaki klan istražuje poboljšanja za sebe, ali poboljšava i različite osobine.



Kontrole su ono što ovu igru izdvaja od svih ostalih. Prvo, vi ste predstavljeni svetlećom flekom - dušom vođe klana. Nemate mogućnost selektovanja već svaki klan ima svoj taster i pritiskom na taj taster sve jedinice tog klana kreću ka vašoj trenutnoj poziciji. Nije moguće podeliti jedinice unutar jednog klana, ali zato imate više klanova i svakog možete da vodite zasebno. Sve komade se izdaju preko tog jednog tastera, a one se svode na pomeranje i napad. Ukoliko smatrate da nemate dobar pregled iz standardnog položaja kamere (koja je statična sa zumom) možete pozicioniranjem vaše duše na neku jedinicu i pritiskom trougao zaposednuti istu. Sada direktno vodite tu jedinicu i izdajete komande kao u nekoj pucačini sa pogledom odozgo. Ostatak klana će vas verno pratiti, a ostali klanovi samo ako ih pozivate sa vremena na vreme ili pak naredite da vas konstantno prate. Lep detalj, koji bi bio samo kozmetički detalj da nije činjenice da titanske jedinice samo tako i možete da pokrećete. Razlog za to je što svaka titanska jedinica ima više različitih napada, tako da troll Stonecrusher klana može da zamane po zemlji svojim buzdovanom (čime oštećuje jedinice u širokom luku), da isti tresne o zemlju (čime svu silu udarca koncentriše na jednu tačku dok okolne protivničke jedinice budu odbijene u vazduh na kratko vreme za koje se ne mogu boriti) i na kraju može da pojede goblina (prijateljskog ili neprijateljskog) čime obnavlja energiju. Kao i sa običnim jedinicama morate ostatku vojske narediti da vas prati.

U toku igre ćete naletati na zaboravljene magične kamenove ili ćete iste kupovati za zlato u neuništivim zgradama razbacanim po mapi. Ti magični kamenovi služe za bacanje magija koje variraju između onih koje direktno oštećuju i onih koje modifikuju karakteristike jedinica koje opet mogu da


I goblini znaju da uzgajaju jahaće životinje, ali kakve.



budu diretkno na jedinicama ili na određenom prostoru na mapi gde onda treba po svaku cenu zadržati položaj. Pošto bez miša letenje po mapi i nije najbrže, omogućeno je obeležavanje više pozicija na istoj i ciklično skakanje po njima. Takođe postoji i standardno određena mogućnost direktnog skoka u bazu, jer je to najčešći manevar.

Mape su veoma nestandardne i nema klasičnog napada iz jednog ćoška dijagonalom na drugi. Uvek ima prepreka na sve strane koje treba iskoristiti ne bi li imali pred-



Izum jeste lep,
ali vredi samo ako ga razbijete



Najbolja taktika u goblinskom stilu.
Sačekuša!

nost. Visina terena utiče na igru, ali prilično zanemarljivo. I pored sveg truda dizajnera da limitaraju broj jedinica, da osmisle misije i da naprave koncepcijski različite armije sa tako ograničenim mogućnostima, misije se uglavnom završavaju na slanju talasa za talasom vojske. Makar je to slanje zabavno i ne morate da čekate nove resurse. Ako ste efikasni, uvek ćete ih imati dovoljno.

Grafički igra ne očarava. Pre svega, goblini imaju malo poligona, što je verovatno i bilo neizbežno, ali isti su se mogli i bolje iskoristiti. Dizajneri i nisu baš briljirali. Okolina je



Kule su drukčije u zavisnosti
od klana do klana.

već lepše modelirana, ali teksture koje stoje na njima im ne služe na čast. Grafika je daleko od toga da je ružna, ali sve u svemu, moglo je to mnogo bolje. Sa druge strane, njena funkcionalnost je savršena i nećete se gubiti u pozadinskim elementima.

Zvuk je mnogo bolje odrađen. Muzika je nenametljiva i lepo podgreva atmosferu, mada nije neko remek delo. Zvučni efekti su nešto lošiji i mada su tehnički odlično obrađeni, spadaju u domen onoga što je svaki igrač već hiljadu puta čuo. Stvaranje pseudojezika je dobar potez i da su se još malo potrudili bilo bi veoma efektan element. Ne mislim da je trebalo baš smišljati jezik, nego čisto da se glasovi u skriptovanim sekvencama ne ponavljaju tako često i da traju u skladu sa dužinom izgovorenog teksta; ovako se taj efekat gubi.

Konačno se uviđa da je ova igra skup dobrih i loših ideja sa takođe šarolikom realizacijom. Ovako igra jeste zabavna, ali pitanje je na koliko duge staze. Mogućnost igranja 2 igrača u split-screen modu dodaje još malo živosti ovoj igri. Takođe, u tom modu svaki igrač bira 3 klana, što nudi veće mogućnosti taktiziranja. Ipak nedostaje bilo kakva mogućnost povezivanja više konzola direktno ili mrežom, pa je i ovaj mod ograničen kao i sve u ovoj igri. Igra je zabavna i zadovoljstvo ju je igrati, ali ne ostavlja onaj utisak punoće koji očekujemo od najboljih igara. Ako ste ljubitelj strategija u realnom vremenu, nećete se pokajati, ali ako niste, niste propustili ništa posebno. Ipak, nadajmo se da je ovo samo početak i da će potencijal koji ova igra ima biti iskorišćen u nekoj od sledećih.

IGROMER

Izdavač JALECO ENTERTAINMENT | Developer JALECO ENTERTAINMENT

bonus

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3.5	Nije loše, ali ni posebo dobro. U svakom sučaju funkcionalno.
KONTROLA	5	Originalne, funkcionalne i prilagođene upravljačkom uređaju. Bez premca u žanru.
ZVUK	4	Dobre ideje koje nisu sprovedene do kraja i već viđeno, ovaj čuto. Ali ipak prija uhu.
ZABAVNOST	4	Pravi izraz za ovu igru. Zabavnost. Dosta dobra, dok ne preterate sa konzumiranjem. Sa povećanjem količine dejstvo opada.



KING OF FIGHTERS 2000

"Još jedna godina je prošla i još jedan King of Fighters je ugledao svetlost dana. Po šesti put, legendarni serijal pokušava da prevaziđe samog sebe."

SNK kompanija je najvernija žanru 2D borlilačkih igara, a King of Fighters je njihov najčuveniji naslov. Tri godine posle izlaska ove igre na MVS-u za koga je originalno napravljena, ona je napokon stigla i na PS2. Igra je i dan danas igriva kao i onda, ali godine NeoGeoa se pokazuju u ovoj igri na stvarno loš način. Ipak daleko od toga da je ovo loša igra.



Za one koji ne znaju, u King of Fighters igrama, borbe se vode 3 na 3 u samo jednom meču. Sobzirom da svako ima tri borca, jedan meč je sasvim dovoljan. Iako na početku meča određujete redosled kojim će se vaši borci pojavljivati i ne možete ih menjati u toku meča, sem ispadanjem jednog od njih, od `99 možete povremeno koristiti i 4. borca, takozvanog "strikera" koji uleti na teren, odradi šta odradi (pod uslovom da ne bude prekinut u tome) i nestane. Imate ograničen broj ovih poziva, a gubitkom jednog borca dobijate dodatni poziv. Osim tih izmena, sistem je menje više kao i u drugim borilaškim igrama.

Ako je po nečemu King of Fighters serijal poznat, onda su to kvalitet sistema borbi, odličan dizajn, standardno najbolja muzika među borilačkim igrama (mada je ovo stvar ukusa sobzirom da je Guilty Gear otišao korak dalje u ovom segmentu) i veliki broj savršeno igrivih likova. Kao i obično, ovo izdanje je zasenilo prethodne po pitanju izbora boraca. Ukoliko vam roster boraca nije dovoljan, tu je i čitava armada specijalnih strajkera koji su tu da još malo začine stvar. Oni sami potiču iz svih mogućih SNK igara i mada neki od njih uopšte nisu funkcionalni, lepo ih je videti.





Sam sistem borbi je ostao dosledan ostatku serijala ako izuzememo pojavu strajkera koja je tu od prošle godine. Ipak, sada je upotreba istih mnogo slobodnija, što otvara mnogo veće mogućnosti njihovog korišćenja u komboima. Sa druge strane to znači sa ima mnogo 100% komboa (100% kombo je serija neprekidnih napada koji oduzimaju svu energiju jednom borcu). Za izvođenje ove vrste komboa,potrebno je nešto vremena posvećeno specifično njihovom uvežbavanju tako da uobičajenim igračima ova stavka neće biti problem. Što se ostalih elemenata tiče, i dalje su tu mogućnost kotrljanja unapred i unazad, trčanje, kratki, srednji i dugi skokovi, kao i sve uobičajene forme ofanzivnog i defanzivnog igranja. I pored svega, provukla se još jedna novina, čisto eksperimentalno na par likova, a to su takozvani "wire attacks" koji protivnika nabace na ivicu ekrana od kogje se on odbije omogućavajući vam da nastavite kombo. Opet, za one koji nisu upoznati sa ovim serijalom, da pomenemo da sa



koriste 4 tastera, 2 za ruke i 2 za noge, dok kombinacijom istih pozivate stajkere, izvodite kotrljanja, dodatne napade i slično.

Za novajlije, King of Fighters često ima jednu manje više bolnu stavku, a to su specijalni potezi. Pola tih poteza se izvodi već od strane CapComa stadndardizovanim pokletima od četvrt kruga, pola kruga, 2 puta četvrt kruga i slično, dok je druga polovina potpala pod SNK-ov običaj da u svoje igre implementira dosta složenije komade. Osim toga, sistem komboa koji je već spomenut, je prilično složeniji i slobodniji od sistema u ostalim borilačkim igrama (izuzev par bisera kao što su Guily Gear serija i CapComove VS serije u kojoj je sve, pa i ovo, oterano preko svake mere i granice). Imajući te dve činjenice u vidu, kao raznovrsnost stilova igranja među likovima, očigledno je da je ova igra predviđena da ponudi sve najbolje onima koji uživaju u beskonačnim usavršavanjima. Opet, ako ne želite da dobar deo svog igračkog vremena posvetite ovoj igri, sonovne komande





i osnovni sistem nudi dovoljno da se čovek prilično lepo zabavi, uz pravo društvo naravno. Koliko god mod za jednog igrača bio dobar, poenta ovih igara je uvek bila borba izmedju dva čoveka.

Modova za 1 igrača ima dovoljno da vas i same zadrži uz ekran. Pored standardnog team moda, tu je i single mod u kome birate samo jednog borca i strajkera, a borite se na 2 dobijene runde. Zatim je tu party mod gde se borite sa



gomilama neprijatelja koji dolaze jedni za drugim i gde imate ograničeno vreme posle čijeg isteka vam enigija polako opada sama od sebe. Da ne bi bilo sve tako crno, svakim uspešnim udaranjem protivnika popunjavate svoju energiju, a i sat se resetuje svakih desetak protivnika. Međutim, svaki sleći protivnik je nešto teži, a i svako resetovanje sata vam daje manje vremena. Na kraju tu je i mod za uvežbavanje koji je već odavno obavezan deo ovakvih igara. Za dva



KING OF FIGHTERS 1999

1997. godine Kyo Kusanagi i Iori Yagami, inače krvni neprijatelji, porazili su Orochija, boga koji je stvoren da uništi čovečanstvo, uz pomoc Chizuru Kagure. Obojica su nestali u bljesku nastalom sudarom tri neviđene sile i smatralo se da su mrtvi. Sledeće godine turnira nije bilo (igra je napravljena samo njena priča ne ide u generalnu priču), tako da je poziv na turnir u 1999. godini bio iznenađenje. Opet, po starom običaju organizator nije želeo da se predtavi.



Momenat kada Krizalid shvata da je kraj

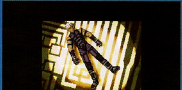
Mnogo toga se izmenilo od '97. Kyo i Iori, legende turnira, su nestali. Neki borci poput Goro Daimon-a su se povukli iz borbi. Drugi su opet preživeli velike promene, kao Sie Kensou koji je izgubio svoje psihičke moći. I sam turnir je pretrpeo velike promene. Sada se timovi sastoje od po 4 člana s tim što je jednom dozvoljeno samo da se na tren umeša kao ispomoć svojim saborcima. To je omogućilo i pojavu velikog broja novih lica na turniru. Najmarkantnije pojave među novajlijama su bila dvojica naizgled nerazdvojnih prijatelja. Njihova imena su K' (čitati: kej daš) i Maxima. Jedan je mršav mladić u crnoj koži koji večito nosi naočare za sunce, dok je drugi ogroman čovek koji se ne razdvaja od svog odela koje ispušta čudne zvukove i oblačiće iz sebe.

Turnir je počeo, a da niko nije znao ko je organizator, tačnije skoro niko. Već spomenuti par novajlija, koji se udruzio sa bivšim članovima tima Esaka (tim Kyoa Kusanagija) Benimaruom i Shingoom se ponašao kao da nešto zna, ali malo ko shvata to. Ipak, borbe se odvijaju po uobičajenom redosledu događaja. Standardni favoriti krče sebi put ka finalu. Novi borci pokazuju da nisu ništa lošiji od stare garde. Međutim, ono što skreće pažnju ljudi je da K' ispušta crvene plamenove što je do sada mogao sa Kyo Kusanagi (i u jednom slučaju Iori Yagami mada su njegovi plamenovi obično ljubičasti). Baš taj tim, koji se pojavio pod pretencioznim imenom "Hero team" je delovao najubedljivije od svih ostalih. Pored plamenova i pobeda, pažnju ka tom timu je vuklo i ponašanje drugog člana tog dua, Maxime. Prvo bi se dugo zagledao u svoje protivnike čačkajući svoje zulufe, pa bi se savetovao sa svojim partnerom isključujući ostatak tima iz toga, a onda bi u toku borbe izazivao prave eklozije. Na kraju su pored svih veterana ovog turnira upravo oni obezbedili mesto u finalu ovog turnira. A ono je trebalo da se održi u napuštenom skladištu u luci grada Southtown, gde je serija turnira i počela. Međutim, kada je tim došao na mesto finalnog meča, veliki hangar je bio prazan. Dok je tim bio u čudu, odjednom im je tlo pod nogama počelo popuštati. Išli su nadole i to velikom brzinom. Kada su se napokon zaustavili, bili su ispred velikih metalnih vrata. Ona su se otvorila i putila finaliste unutra.



Iako ga nikad nisu videli svi ga znaju.

Prizor koji je sledio je zapanjio sve prisutne. U prostoriji prepunoj elektronske opreme se nalazio visok čovek u tamnoplavom kaputu sa visokim okovratnikom koji mu je zaklanjao pola lica. Prvo što je taj čovek uradio je da pridošloj četvorci skrene pogled ka grupi ekrana na kojima su se nalazile slike, tačnije živi prenosi sa svih strana sveta. A u fokusu svake kamere je bio Kyo Kusanagi. Tačnije na hiljade Kyoa. Bio je to plan da se iskoriste drevne moći jednog klana za dominaciju trćim svetom, a odatle dalje, dok se svi ne bace na kolena. Heidern, koji je sve vreme nadgledao turnir, video je isto što i borci u podzemlju i odmah je poslao svoju ekipu u akciju. On je prepoznao jednog od članova NESTS kartela, koji je već raširen po celom svetu i dominira



Očekivanje smrti pod tonama betona

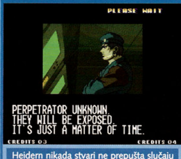


igrača ostala su dva moda, a to su u stvari timska borba i borba jedan na jedan, kao i u modovima za jednog igrača. Ekstra materijal nije nešto preterano bogat. Postoji samo mod sećanja gde otključavate uvodne animacije starih king of fighters igara. Mogli su se malo i više potruditi oko tog segmenta. Osim toga, za otključavanje su postavljeni prilično teški uslovi zaključno sa prelaženjem cele igre na najtežem nivou.

Grafika je kontroverzna stavka u najmanju ruku. Dizajn likova i pozadina je fenomenalan. SNK je tu uvek briljirao mada ima stvari koje se teško svare, tipa Baoa, desetogodišnjeg dečaka sa ogromnim psihičkim moćima. I dok je dizajn odličan, sam izgled je loš. MVS tj. NeoGeo sa koga igra potiče ima nisku rezoluciju i samo 4096 boja. Jeste da su svi sprajtovi detaljno senčeni i daju najbolji izgled od svih igara, ali manjak boja je tu i tamo primetan. Šta više, na



većinom kriminalnih organicaija. Međutim, ekipa ima jednog člana manje. Whip, novopridošlica je nestala. I bez nje, Ralf, Clark i Leona se spuštaju, ne bi li stali na put ovom ludom planu. Ostatk ekipa i dalje uredno čeka raplet događaja u istom hangaru.
Ispod zemlje čovak u kaputu se predstavio



Heidern nikada stvari ne prepušta slučaju

kao Krizalid. Njegovo telo će kroz borbu hraniti klonove informacijama koje će se posle ratosiljanja "finalista" aktivirati. Borba je počela i K' i ekipa su se pokazali prejakim za Krizalida. Odjednom, Krizalid ustukne na suprotni kraj sobe konstatujući da je prenos podataka zavšen i da je potrebno samo još preneti ubilački instiknt, njegov ubilački instinkt. Dok su ostali bili sleđeni samim idejama ovog čoveka, on je nastavio da otkriva tajne koje krije. Najvažnija od svih je da je K' u stvari njegov klon koji mu nije dorastao po snazi i po količini moći koju može izvući iz krvi Kusanagi klana, s obzirom da je on original, kome je data ta sveta krv. U tom trenutku je spržio kaput na sebi ostavljajući samo veoma neobičnu pripijenu odeću. Od tog trenutka borba poprima sasvim novi tok. Krizalid prikazuje daleko veću vešrinu i snage nego malopre. Benimaru i Shingo su brzo izbačeni iz borbe. Maxima i K' nisu uspevali da se nose sa ovim, potpuno novim, Krizalidom. Izgledalo je kao da je došao trenutak da King of Fighters turnir prvi put posluži organizatoru za ono za šta ga je namenio, ali u tom trenutku, kada su Maxima i K' uspeli malo da pritisnu svog protivnika, nešto je bljesnulo iza njega i on je pao. Iznad Krizalidovog onesvešćeneg tela stajao je Kyo Kusanagi, ali ne klon nego pravi Kyo Kusanagi! Dok se vodila borba pogleda izmedju K' i Kyoa, Krizalid se izvukao u pokušaju da aktivira makar i ovako nekompoletne klonove. U tome ga je prekinuo glas koji je dolazio odasvuda. Taj glas svima prisutnima saopštava da je operacija NESTS-a propala, ali da su makar sakupili mnogo nephodnih informacija koje će ubrzati njihove planove. Potom se aktivira samouništenje kompleksa. Na drugoj strani, Benimaru i Shingo su presretni što opet vide Kyoa, ali Kyo ne deluje zainteresovano već gleda u iscrpljenog klona. Vrata konačno razdvajaju Kyoa od svojih bivših saboraca i kompleks počinje da se ruši.

Posle kraćeg razmene nerpijatnosti zbog porekla K'a koji je produkt otmice Kyoa, Maxima pridiže svog partnera i oni beže kroz urušavajući tunel. Ipak, Kyo ostaje. Oseto je nešto što nije osteio 2 godine. I zaista taj osećaj se ne da zaboraviti. Iz oblaka prašine izronio je Iori. Više nije bilo želje da se ubije. Orochi je izgubio svoj uticaj, ali potreba da se Kusanagi porazi, da se osveti za 600 godina poniženja je još uvek tu. I dok se sve ruši ovaj vartomet opet počinje. Kada se sve smirilo, Whip, nedostajući član Ikari tima, našla je put do Krizalida. Bilo mu je drago što u svojim poslednjim trenucima vidi svoju sestru, ali onda sledi teško razočaranje. Ona mu objašnjava da mu ona nije setra, već da su to usađena sećanja nekih drugih osoba, da je i ona bila takva i da je baš zbog toga pobegla. Dokrajčilo ga je objašnjenje da je on u stvari klon K' koji je upravo poslužio svojoj svrsi. Poslednjim razumnim aktom shvata kolika je to izdaja. Kada je stigao ostatak tima Ikari, više ništa vredno pažnje nije moglo da se nađe. Sledeća godina je mnogo obećavala. Heidern je podelio svoja saznanja sa regularnom vojskom i spemili su se za hvatanje članova NESTS kartela. K' je mnogo poradio na svojoj snazi i plamenovima da ne bi prošao kao prošli put. Opet je bilo novopridošlica među kojima su mnogi imali nerazrešene račune sa NESTS-om. I legende Kyo i Iori su se vratili, dovoljno samouvereni da se prijave bez timova. Zbog pravila, nije im dozvoljeno učestvovanje u zvaničnom delu.
Kao i uvek do sada, početak turnira je bio



Bilo gde, bilo kad, rivalstvo pre svega!

spektakl za publiku, bez mešanja organizatora. Sve je teklo glatko do polufinala. Hero tim, koji se plasirao i koji se sada sastojao od K', Maxime i dvoje novajlija, Vanese i Ramona, je očekivao svog protivnika koji nikada nije stigao. Umesto toga, odjedanput se ceo predeo na kome je zakazana borba zaledio. Sa drugog kraja terena uklizala je devojčica duge kose boje leda i crvenih čiju od nekih 14 godina. Bila obučena kao K', s tim što je joj je odeća bila zagasito crvena, a rukavica na desnoj ruci žute boje. Niko nije znao da je ona stvorena samo sa jednom svrhom, da zaustavi izdajnika K'a. Njeno ime je Kula Diamond, a u kartelu je poznatija kao AntiK. Borba je odmah otpočela, ali Kula, bez vremena da u





pozadinama je efekat manjka boja blizu katastofalnog. Na njima uopšte nije poređeno i jednostavno bodu oči u poređenju sa bilo čime na ovoj konzoli (pa i u poredjenu sa Metal Slugom 3). Tu je nešto moralo da se uradi. Opet, sa vedrije strane gledano portreti likova jesu čisto preneseni iz originala, ali i dalje fenomenalno izgledaju. Osim boja, i niska rezolucija ostavlja dubok trag. narubljene ivice su najprimetnije na tekstu koji se ispisuje na ekranu zbog dugih, pravih kosina, ali i na nekom borcu umeju baš da iskaču, kao na primer na Leoni. Odličan dizajn, odličan crtež, malo boja i niska rezolucija... pa kom obojci, a kom opanci.

Zvuk je već druga priča, mada je i on kontroverzan. Glasovi su preneti direktno iz originala i mada se to baš i ne primećuje, imaju niži kvalitet od današnjih standarda (22KHz, 16 bit). Standardno za SNK, glasovi koji govore engleki jezik govore ono što ljudi često nazivaju SNKgrish. U igri ni jedan glas nije dao neko kome je engleski maternji jezik što dovodi do veoma specifičnog izgovora. I efekri su dobili isti tretman sirovog prebacivanja. Muzika koja je standardno odlična je doživela lep tretman. Igra pruža mogućnost slušanja originalne muzike, ograničene mogućnostima MVSa i remixa koji odlično zvuče i koji koriste sve mogućnosti savremenijeg sistema.

Osim svega ovoga, King of Fighters seriju čini i najbolja priča u žanru, koja je podeljena na sage. Ova igra spada u sredinu tzv. NESTS sage, a priču ove sage ćete moći pročitati u ovom i sledećem broju uz opis King of Fighters 2001. Sve u svemu, dobra igra sa odlično odrađenim najboljim delom, samom igrivošću, ali sa lošim tehničkim elemtima. Ako vam grafika ne smeta, onda je ovo igra koju stvarno vredi imati. Isto važi i ako ste ljubitelj ovog, na žalost umirućeg žanra.

potpunosti shvati sve svoje sposobnosti, nije bila dorastao protivnik K'u i njegovom timu, čak ni uz pomoć svoje najbolje "drugarice", robota po imeny Candy.



Napokon je shvatio istinu...

Posle poraza Kule, finalisti napokon dobijaju lokaciju finalnog meča. Heidern odmah stupa u akciju da pokrene plan i postavi konačnu zamku, ali biva prisiljen da prekine sve kada oseti hladan čelik pištolja na slepoočnici. Oficir poslat kao koordinator hvatanja je u stvari bio Zero, jedan od glavešina NESTS kartela. Finalisti nesmetano stižu do mesta finala gde sreću... još jednog Zeroa! Predstavivši se, on konstatuje da će ovo biti lak posao, jer kako on može da izgubi od nekoga ko ne može čak ni svoju moć da kontroliše bez specijalne rukavice.

I stvarno, Zero je bio snažan. Zaista veoma snažan, ali nedovoljno snažan da sam izađe na kraj sa sva 4 protivnika. Kada je napokon bilo očigledno da nije sposoban za dalju borbu, otpuzao je u jedan ćošak katedrale u kojoj se meč odvijao. Odjednom se okrenuo i ustao pobedonosno proklamujući da čak i ako ga pobede u stvari su izgubili, jer on kontroliše orbitalni laserski top za čije punjenje je on kupio vreme. Rešivši da aktivira top i uništi sve pa i sebe pritiska taster, ali ništa se ne dešava. Oko njega se pojavljuju dva ženska lica i govore da ni ne pomišlja da neko kao on može da izda kartel. Za to vreme u orbiti, na topu, u kugli leda koju je sama stvotila stoji Kula Diamond. Pod njenom direktnom komadom top ipak opaljuje.

Nastaviće se...

IGROMER

Izdavač PLAYMORE | Developer SNK

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Odličan dizajn, odličan crtež, malo boja i niska rezolucija
KONTROLA	4.5	Godine razvoja su stvorile odličan, mada komleksan sitem kontrola
ZVUK	4	Odlična muzika, još bolja remiksovana muzika, 22KHz i SNKgrish
ZABAVNOST	4.5	Iako ovo nije najbolji King of Fighters, ipak jeste King of Fighters. Ta činjenica je sasvim dovoljan komentar.

R: RACING EVOLUTION



Ridge Racer je mrtav. Živeo Ridge Racer! Od vremena kada je prvi Ridge Racer izašao do danas, dosta toga se promenilo u svetu trkačkih igara. Za razliku od vremena kada je zabava bila sve i kada su arkadne vožnje bile nešto najbolje što je bilo moguće igrati u žanru, danas se u trkačkim igarama pre svega insistira na što većem realizmu po svaku cenu.


Dodge vs Supra



Pored savremene konkurencije u vidu veoma popularnih i realnih simulacija kao što su Gran Turismo (Gran Tusimo 4 najava Bonus #37) i Gotham Racing (Gotham Racing 2 opis Bonus #36) da li jedna igra u fazonu starog Ridge Racer-a ima publiku i danas? Očigledno da ima, ali je Namco ipak promenio originalnu formulu tek toliko da bi svoju novu igru prilagodio današnjim "standardima" i samim tim obezbedio veću popularnost. Po prvi put u Namco-voj vožnji imamo prave licencirane automobile različitih klasa. Izbor vozila od rally modela, preko GT klase, do prototipa, zamenio je nekadašnja izmišljena, ali veoma cool vozila. Takođe, tu su po prvi put i staze zasnovane na onima iz stvarnosti, tako da sada u igri postoje ovalne trke, drag takmičenja, rally etape i stage-ovi, kao i klasične GT staze. Forsirana raznovrsnost trkačkih "disciplina" i vozila izgleda postaje standard u modernim trkačkim igrama. Koliko je to dobro, zaključite sami. Korak dalje u imitiranju današnjih popularnih vožnji je i implementacija priče. Slično Codemasters-ovom ProRace Driver-u glavni mod R: Racing Evolution-a je takozvani "Racing Life" mod, koji predstavlja karijeru propraćenu pričom u kojoj vi preuzimate ulogu glavnog lika tj. vozača. U ProRace Driver-u su likovi i prica bili toliko dobri da će ih u drugom delu igre manje-više kompletno izbaciti... dok Namco u R: Racing Evolution-u objašnjava kako se pravi karakterna priča u trkačkoj igri. Ono što je čudno je to što je glavni lik R: Racing Evolution-a žensko... Da. Devojka se zove Rena Hayami i na početku je samo vozač ambulantnih kola za hitnu pomoć, da bi je kasnije neko bitan "primetio" i dao joj

"GLAVNI LIK JE ŽENSKO, UPROŠĆENO UPRAVLJANJE AUTOMOBILOM, TECHNO MUZIKA, FANCY PREZENTACIJA... HMMM OVO VEOMA LAKO MOŽE BITI PRVA VOŽNJA NAPRAVLJENA ZA DEVOJKE."


Dim možete videti jedino kad izletite sa staze





šansu da iskoristi svoje vozačko iskustvo na trkačkoj stazi. Upravo tu i počinje njena karijera i priča koju vi preuzimate. Priča se nastavlja posle trka i propraćena je veoma kvalitetnim animacijama u prepoznatljivom Namco-vom stilu. Lepše animacije teško da ćete videti na XBOX-u. Skoro su dostigli Final Fantasy kvalitet!

Vožnjom u Racing Life modu zarađivaćete RP (Racing Points) za pobede u trkama, ali i za stil vožnje (još jedan od novih "standarda"). Spomenute poene





kasnije koristite za kupovinu i upgrade vozila u Event Challenge modu koji pored glavne priče predstavlja srž igre. Event Challenge mod je podeljen na trke, time trial takmicenja i izazove slične onima iz auto škole u Gran Turismo-u. Njih otključavate određenom količinom RP-a, ali kada ih jednom otvorite možete ih voziti koliko hoćete. Lepa stvar je što se za svaku ponovljenu pobedu u istom challenge-u dobijate RP ponovo. Ovakav sistem akumulacije poena posle igranja Gotham Racinga-a 2 i borbe sa Kudos sistemom izgleda prelako. Neće vam trebati neka posebna veština da biste sakupili



Noćni drag race

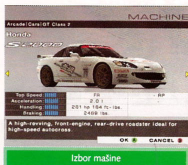
neverovatne kolicine RP-a i otključali sva vozila i challenge; trebaće vam samo dosta vremena. RP možete trošiti i na upgrade automobila, podizanje jačine motora i olakšavanja karoserije. Detaljna podešavanja kola iz menija su besplatna i prilično su složena za jednu igru ovog tipa, posebno kada se setimo da u Gotham Racing-u nije bilo nikakvih podešavanja.

Upravljanje automobilom u igri je maksimalno arkadno, mada malo strožije od Ridge Racer-a, jer ćete ponekada morati i

SVI AUTOMOBILI IZ R RACING EVOLUTION-A

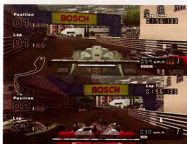
BMW M3 GTR
BMW McLaren F1
CHEVROLET CORVETTE C5-R
DODGE VIPER COMPETITION COUPE
Honda TAKATA DOME NSX
NISSAN CALSONIC SKYLINE
SALEEN S7 R
TOYOTA ESSO ULTRAFLO SUPRA
VOLKSWAGEN W12
ALFA ROMEO 156 GTA
DE TOMASO PANTERA GT5-S
DODGE CHARGER R/T
Honda S2000
LOTUS SPORT ELISE
MAZDA RX-7 R-SPEC
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII RS
NISSAN FAIRLADY Z
PEUGEOT 206
SHELBY GT500
SUBARU IMPREZA WRX STi
AUDI TT COUPE 1.8T quattro
Honda INTEGRA TYPE R
MINI COOPER S
TRD VM180
AUDI Infineon AUDI R8
BENTLEY EXP SPEED 8
ADVAN KONDO S101
FORD FOCUS RALLY CAR
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII RALLY CAR
PEUGEOT 206 WRC PROTOTYPE (1999)
SUBARU IMPREZA WRX STi RALLY CAR
ALFA ROMEO Giulia GTA Junior RALLY CAR
FIAT 500 F RALLY CAR
Honda INTEGRA TYPE R RALLY CAR
MINI COOPER S RALLY CAR
RENAULT ALPINE A110 RALLY CAR
DODGE CHARGER R/T DRAG CAR
FORD FOCUS DRAG CAR
MAZDA RX-7 R-SPEC DRAG CAR
NISSAN FAIRLADY Z DRAG CAR
SHELBY GT500 DRAG CAR
ALFA ROMEO Giulia GTA Junior
FIAT 500 F
RENAULT ALPINE A110





Izbor mašine

Evolution izgleda krzavije, ali je animacija brza. Staze su dosta lepe, ali više ne liče toliko na one iz Ridge Racer-a. Nema više aviona koji nadleću stazu i ostalih vizuelno atraktivnih iživaljavanja iz starijih igara. Sada sve izgleda sterilnije i realnije, jer se pre svega i radi o realnim stazama. Modeli automobila su solidni, a njihovu pravu lepotu najbolje možete videti u garage modu gde ih je moguće rotirati i zumirati kao i pročitati kraći istorijat svakog modela.



Split screen multiplayer


Toyota Supra

da pritisnete ručnu kočnicu. Lepo je što postoje i skale koje vidite za vreme vožnje na kojima je prikazano koliko ste jako pritisli gas ili kočnicu. Prosto je ironična činjenica da jedna ovako arkadna igra ima ovako savršenu reakciju na analogni gas za razliku od nekih "ozbiljnijih" igara. Još jedna od originalnih stvari je i takozvani "pressure system", nivo pritiska koji vozač može da izdrži u vožnji. Pošto automobile voze živi ljudi, a ne roboti, moguće ih je iznervirati tj. uplašiti udaranjem u njih ili opasnom vožnjom. Kada im se "pressure" skala napuni do kraja, počeće da prave greške ili će izleteti sa staze. Jedini problem je što i vi imate "pressure" skalu pa tako sistem funkcioniše i na vama.

Grafika u igri je solidna, daleko iza konkurencije, ali ipak izgleda lepo. Igra radi u konstantnih 60fps-a za razliku od Gotham-a 2 i njegovih konstantnih 30fps-a, ali zato nema FSAA umekšavanje tako da su krzave ivice vidljive. Stoga R: Racing

RIDGE RACER ISTORIJAT

Ridge Racer (Arcade) - 1994
Ridge Racer (PS One) - 1994
Ridge Racer 2 (Arcade) - 1994
Ridge Racer Revolution (PS One) - 1995
R4: Ridge Racer Type 4 (PS One) - 1998
Ridge Racer 64 (N64) - 2000
Ridge Racer V (PS2) - 2000
Ridge Racer V: Arcade Battle (Arcade) - 2001

















Pogled na prvu stazu iz helikoptera, ingame grafika


Rally staze i kola su samo jedan deo igre

Zvuk motora je iznenađujuće dobar za jednu arkadnu vožnju. Jaki automobili prosto probijaju usi kada pritisnete gas do kraja na startu. Mana koju većina multi-platform igara ima kada dođe na XBOX je nedostatak custom soundtrack-a, što je u ovom slučaju posebno loše, jer je muzika u igri očajna. Čak i ako ste veliki ljubitelj techno zvuka, nećete biti previše srećni sa 10. (deset) pesama koje postoje u igri i koje su prilično generičke i naporne za slušanje. Muziku je poželjno isključiti ili bar utišati zbog komentara iz pit-a koje ćete stalno čuti za vreme trke. Glasovi likova su iznenađujuće dobri, što se ne dešava bas svaki put kada se japanska igra sinhronizuje na engleski.

"BEZ SUMNJE, R: RACING EVOLUTION JE PRAVA EVOLUCIJA RIDGE RACER-A U NEŠTO NOVO I MODERNIJE, UJEDNO I NAJBOLJA IGRA U "SERIJI"."

Bez sumnje, R: Racing Evolution je prava evolucija Ridge Racer-a u nešto novo i modernije, ujedno i najbolja igra u "seriji". Ako na vreme shvatite da je ova igra u svojoj posebnoj klasi i da je ne treba porediti sa Gotham Racing-om ili Gran Turismom možete i lepo da se provedete igrajući jednu od retkih novih vožnji u kojoj možete uživati do kraja, iako niste automehaničar. Ipak, stiče se utisak nedefinisanosti igre, kao da ni sami autori nisu znali šta tačno hoće da napraveÖ Sa jedne strane igra pokušava da bude nalik modernim simulacijima, a sa druge strane pokušava da produži život staroj arkadnoj legendi. Možda će se nekim igračima ova kombinacija učiniti savršenom, ali ipak mislim da će biti više onih kojima će površan pristup 'simulaciji' u jednoj arkadnoj igri delovati bljutavo. Najbolje probajte R: Racing Evolution sami i donesite svoj sud o igri koja može poslužiti i kao test za proveru koliko ste konzervativan igrač.

XBOX EXCLUZIVA

Ok, R: Racing Evolution nije excluzivna igra za XBOX već postoji i u verzijama za PS2 i GameCube koje su izašle paraleno. NAMCO počinje lepu tradiciju sa izdavanjem svojih velikih hitova za sve aktuelne sisteme kao i sa dodavanjem nečega extra u svaku verziju pojedinačno (sećate se različitih skrivenih likova iz Soul Calibur-a 2?). Ovoga puta XBOX verzija igre ima jedno dodatno vozlio čuvenog - Hummer-a u XBOX bojama, PS2 nema ništa extra dok Cube verzija ima bonus VS mini-igricu sa PACMAN-om. Ukoliko ste se rodili juče ili nedavno - da PAC-MAN je takođe NAMCO-va igra.


Hvala za Hummer NAMCO, ali mogli ste da dodate custom soundtrack pa bi svi bili srećni

IGROMER

Izdavač NAMCO | Developer NAMCO

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Solidna, za XBOX standarde postavljene Gotham Racing-om 2 i ne predstavlja ništa posebno. Modeli automobila su lepi, a dizajn staza je pošten.
KONTROLA	3.5	Kontrole su precizne, analogni gas i kočnica rade savršeno. Jedino je pitanje koliko će vam fizika odgovarati ako ste naviknuti na nešto drugo.
ZVUK	3.5	Naporna muzika i nedostatak custom soundtrack-a su veliki minus u ovoj kategoriji, dok su zvukovi motora i glasovi likova za svaku pohvalu.
ZABAVNOST	4	Gomilanje RP-a nije neki problem, stvari za otključavanje ima dosta, a i priča je, iako ponekada malo naivna, interesantna i držaće vas do kraja.

SONIC MEGA COLLECTION



"Sonic Mega Collection je kompilacija Sonic igara sa Sega Mega Drive-a za čiju kreaciju je odgovoran Yuji Naka i njegov R&D Team, poznatiji kao Sonic Team."

Ovo nije prvi put da je Sega ponovo izbacila svoje klasike - već na Saturnu je izašao Sonic Jam, kasnije Sega Smash Pack za PC i Sega Smash Pack Volume 1 na Dreamcastu na kome je nažalost zvučna emulacija bila razočaravajuće loša. Sonic Mega Collection se ipak razlikuje od prošlih Sonic re-izdanja po tome što je izašao na Nintendovoj konzoli, a svima nam je poznato gotovo večito rivalstvo između Sonica i Maria. Sonic je napokon stigao i na GameCube u svom originalnom izdanju i pred nama je Sonic Mega Collection, ultimativna Sonic kompilacija koju čine sledeće igare:



Da ima krila poleteo bi

Sonic The Hedgehog

U Sonic The Hedgehog (prvom delu Sonic sage), zli naučnik Dr. Ivo Robotnik aka Eggman kidnapuje životinje i pretvara ih u zle robote dok ih Sonic mora spašavati i usput poremetiti Robotnikove planove prolazeći kroz 6 zona od kojih svaka ima 3 acta. Pored kompleksnog dizajna nivoa i odlične muzike, Sonica je sama brzina igre najviše izdvojila od ostalih igara iz tog vremena. Sonicov najveći prijatelj su prstenovi razbacani po nivoima bez kojih postaje ranjiv. Dovoljno je imati jedan prsten da bi se zaštitio od pogibje, a nakon sakupljenih 100 prstenova, dobija dodatni život. Od Power-upa, koji se nalaze u malenim video monitorima, Sonic može naći patike, koje će mu dati kratkotrajno ubrzanje (kao da bez njih nije dovoljno brz), nepobedivost, barijeru koja će ga jednom zaštititi, ekstra život i super ring koji daje 10 prstenova. Ako se nivo završi sa 50 prstenova, Sonic će biti bačen u tajnu zonu gde može pokušati da pokupi Chaos Emerald. Zaviseno od poena i broja prstenova, može se dobiti i nastavljanje. Kontrole ne mogu biti jednostavnije, pošto se koristi samo jedno dugme za skok što je sasvim dovoljno. Koristeći Spin Attack Sonic se može skotrljati u loptu i sa lakoćom poraziti neprijatelje.



Čuveni Spin Dash

Sonic The Hedgehog 2

Sonic The Hedgehog 2 nas upoznaje sa Tails "Miles" Prowerom - simpatičnom lisicom sa dva repa, a od tada pa nadalje Sonicovim nerazdvojnim drugom. Ovoga puta Dr. Robotnik se vraća u nameri da osvoji svet uz pomoću svog novog oružja Death Egga. Naime, da bi ga završio, trebaju mu Chaos Emeraldi. Igra se sada može igrati samo sa Sonicom, samo sa Tailsom ili sa oba lika od kojih Tailsa može kontrolisati drugi igrač ili kompjuter. U ovom delu Sonic dobija i Spin Dash, jedan od najznačajnijih poteza čitavog serijala. Skupljanjem svih Chaos Emeralda, Sonic može postati Super Sonic, a pretvara se u istoga kada skupi 50 prstenova i skoči dvaput. Preko podeljenog ekrana Sonic se može takmičiti sa Tailsom i videti ko je brži. Igra je kasnije dolazila zajedno uz Mega Drive konzolu što dovoljno svedoči o njenoj popularnosti.



Većina bossova je jajastog oblika



Izbegavaj crvene kugle i skupljaj plave, izgleda jednostavno

Sonic The Hedgehog 3

Treći deo nam donosi još jednog novog lika zvanog Knuckles The Echidna - čuvara Chaos Emeralda. Priča se opet vrti oko Smrtonosnog Jajeta, a Dr. Robotnik ubeđuje Knucklesa da su Sonic i Tails neprijatelji koji hoće da ukradu Chaos Emeralde. Sonic i Tails moraju da prođu kroz 6 zona, svaka po 2 acta. Promena u kon-

U VEZI SONIC-a ...

Segina 16-bitna konzola je bila dobro primljena posle svog izlaska, ali Nintendov NES je još bio na prvom mestu zahvaljujući svojoj maskoti Mariu. Da stvari budu gore (za Segu) Nintendo se spremao da izbaci svoj 16-bitni sistem - SNES. U pokušaju da preokrene stvari u svoju korist Sega pravi veliko takmičenje između svojih radnika da vidi ko može da napravi najboljeg lika. Jedan od dvoje pobednika je bila ženska osoba koja je mislila da su ježevi zanimljivi, a drugi lik je mlada životinjica predškolškolsog tipa urađena u pastelu. Shinobu Toyoda jedan od Seginih glavih rukovodilaca pokazuje pobedničke crteže Alu Nilsenu tražeći da izabere jedan. Na crtežu je bio Sonic The Hedgehog sa rock povezom na glavi i njegovom ljudskom devojkom Madonnom. Nije bilo nikakvog dizajna igre niti priče. Al je naravno izabrao Sonica, ali je rekao da izbace devojku. Ostalo je istorija...



Knuckles je konačno igrivi lik

trolama nema, osim što sada postoje tri vrste štitova. Plameni štit brani od vatrenih napada, vodeni štit omogućava nesmetano disanje u vodi, i štit od munje koji služi kao magnet privlačeći prstenove i omogućava dupli skok. Tu je i Robotnikov video monitor čije se razbijanje ne preporučuje. Specijalni bonus 3D nivoi su posebno dobri, a cilj svakoga je sakupiti sve plave lopte pritom izbegavajući crvene i dokopati se Chaos Emeralda. Sonic 3 kertridž je imao SRAM memoriju što znači da se progres može snimiti i kasnije nastaviti što je donekle smanjilo težinu igre.



Skupio si sve Flickije
sad se samo okači na prsten

Sonic & Knuckles

Sonic & Knuckles nam donosi Knucklesa kao igrivog lika. Veliki bonus ove igre je Lock-on kertridž koji se može zaključati na Sonic 2 i 3 kertridž i time omogućiti igranje već pomenutih igri sa Knucklesom. U ovom delu nema Tailsa, ali je ipak moguće igrati sa njim kroz S&K nivoe preko Sonic 3 & Knuckles igre. Nivoi se kao i pre uglavnom sastoje od šumovitih predela i onih visoko-tehnoloških kao npr. u Robotnikovom letećem brodu.

Sonic 3D

Sonic 3D koristi izometrijski pogled što je dosta drugačije od onoga na šta smo navikli, a radnja igre je smeštena na Flickies Islandu. Sonic mora spasti Flickije, malene ptice i vratiti ih u njihovu dimenziju kroz široke prstenove. Sonic 3D je nešto lošija alternativa od klasičnih Sonica, ali svakako je vredi odigrati.



Puyo Puyo groznica

Tu su još i dve spin-off igre - sonic Spinball koji je sasvim solidno urađen fliper, dok je Dr. Robotnik's Mean Bean Machine neverovatno zarazan Puyo Puyo klon, gde je cilj spojiti četiri pasulja iste boje nakon čega će oni nestati. Pored ovih 7 hit igara Sonic Mega Collection sadrži i skrivene igre koje se otključavaju na malo nelogičan način. Dok je SMC najpotpunija kolekcija Sonic igara, još uvek nedostaju neke od ključnih igara kao što su Sonic CD i recimo Knuckles Chaotix. Postoji dosta razloga zbog kojih nisu uvrštene u ovu kompilaciju, a jedan od njih je sigurno problematika



Ristar je novija igra sa prilično dobrom grafikom

SegaCD/32X emulacije, a možda i ograničen prostor na GameCube medijumu. Srećom, intro i završni film sa Sonic CDa se mogu pogledati i izuzetno su visokog kvaliteta. Od ostalih filmova, tu je intro iz Sonic Adventure 2 Battle, filmić iz Sonic Advance igre i ne preterano detaljan film o istoriji Sonic igara. Meniji su lepo podeljeni u četiri glavne sekcije sa opuštajućom muzikom u pozadini. U ekstra sekciji postoji i deo gde se mogu pogledati originalni artwork i kompjuterski generisane slike, ilustracije svih omota iz Sonic stripova koje je izbacio Archie Comic's i još poneki promocioni materijal. Manuals iz "knjižice koje dobijate uz originale" za svih sedam igara se nalaze u kompilaciji i mogu se pročitati u elektronskom formatu. Emulacija igara je blizu savršenstva. Skoro ćete zaboraviti da igrate Sonica na GameCubu umesto na Mega Driveu. Neke stvari su čak i bolje: npr. mogu se igrati sve tri verzije originalnog Sonica - Američka, Japanska i Japansko re-izdanje. GameCubeov



Sonic Jam još uvek jedna od najboljih kompilacija Sonic igara

džojped radi začuđujuće dobro s obzirom da se koristi analogni stick. Pošto nijedna od igara ne podržava vibraciju, stvarno nema razloga da se ne igra sa bežičnim WaveBird džojpedom kome ova funkcija fali. Zvuku ništa ne nedostaje osim toga što je kao i Sonic Adventure 2 Battle za nijansu glasniji u odnosu na ostale igre. Nažalost Comix Zone i Ooze originalno ubačeni kao skrivene igre u japanskoj verziji Mega Collectiona nedostaju u Evropskoj verziji. Da se ne bi svaki put izlazilo u glavni meni posle učitane igre, postoji i software reset opcija. Za kraj samo mogu reći ako ste nekada voleli (a ko nije) Sonic igre i željni ste dobre stare 2D akcije, ne tražite dalje od Sonic Mega Collectiona.

IGROMER

Izdavač SEGA | Developer SONIC TEAM

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Prelepo animirani likovi izgledaju dobro posle svih ovih godina.
KONTROLA	5	Proste kontrole su efikasne i uopšte ne smanjuju igrivost.
ZVUK	5	Prepoznatljiva muzika se slaže sa atmosferom i brzim tempom koji igre nameću. Efekti korišteni u klasičnim Sonic igrama su odavno dostigli legendarni status.
ZABAVNOST	5	Sonic Mega Collection donosi sate zabave, a to se može zaključiti ne samo po velikom broju igara koje nudi već jedinstvenom igračkom iskustvu koji svaka igra pruža.

bonus



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME & MASTER QUEST

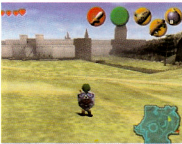
"Kad god se spomene ime Shigeru Miyamoto prva asocijacija su njegova dva najveća ostvarenja: Mario i Zelda. Posle izlaska LoZ: A Link to The Past, koji je u početku pored Super Mario World-a bio glavni prodavač SNES konzole, na red je došao nastavak Zelde za Nintendo64."

Posle puno odlaganja najviše zbog prvobitne najave da će nova Zelda izaći na N64Disc Drive-u čija je sudbina još uvek bila neizvesna, odluka je pala da se N64DD verzija otkaže i tako je nova Zelda izašla krajem 1998. u kertridž formatu veličine (tada) neverovatnih 256MBit-a. Čekanje se isplatilo i Ocarina of Time je dobila status najbolje igre ikad napravljene. Zelda Gaiden je bila



Great Deku Tree

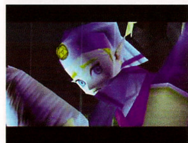
planirana da izađe na N64DD-u, ali je i ona otkazana i podeljena na dve igre: Majora's Mask koji je bio nastavak OOT i Ura Zelda (ili Another Zelda) koja nije izašla izvan Japana, a razlikovala se od OOT samo po prerađenim tamnicama. Pet godina kasnije dobri ljudi iz Nintenda su nam uslišili molitve najavom Bonus Disc-a koji sadrži dve igre: LoZ: Ocarina of Time i dotad neizbačenu Ura Zeldu sada pod novim imenom: Master Quest. Jedini način da se dobije Bonus Disc je bio preko narudžbe LoZ: The Wind Waker, a bilo ga je u ograničenim količinama. (Sasvim je moguće da je jedan od razloga izdavanja Bonus Disc-a loš prijem od strane pojedinih obožavalaca serijala koji nisu bili zadovoljni sa novim cel-shaded izgledom Wind Waker-a koji se razlikovao od Zelde prikazane na SpaceWorld2000 gde se mogao videti duel mačevima između Linka i Ganondorfa unutar zamka koji su izgledali mnogo zrelije i realnije.) äta god da je razlog bio, dve igre po ceni jedne je predivan gest od strane Nintenda, pogotovo kad je u pitanju jedna od najboljih igri sa Nintenda64.



Hyrule polje

Pored povećane rezolucije i prilagođenih kontrola GameCube verzija Ocarine of Time je identična N64 verziji. Igra se može igrati samo na 60hz, a u glavnom meniju gde se bira između igranja OOT i Master Quest-a se mogu pogledati tri kratka filma iz drugih GC & GBA Zelda igara i poslušati remiksovana verzija originalne Zelde muzike. Učitavanja će biti samo pri paljenju izabrane igre. Radnja se odvija mnogo godina pre

"PORED POVEĆANE REZOLUCIJE I PRILAGOĐENIH KONTROLA GAMECUBE VERZIJA OCARINE OF TIME JE IDENTIČNA N64 VERZIJI. IGRA SE MOŽE IGRATI SAMO NA 60HZ, A U GLAVNOM MENIJU GDE SE BIRA IZMEĐU IGRANJA OOT I MASTER QUEST-A SE MOGU POGLEDATI TRI KRATKA FILMA IZ DRUGIH GC & GBA ZELDA IGARA I POSLUŠATI REMIKSOVANA VERZIJA ORIGINALNE ZELDE MUZIKE. UČITAVANJA ĆE BITI SAMO PRI PALJENJU IZABRANE IGRE."



Devojka iz sna sa početka igre

događaja koji će se desiti u LoZ: A Link to The Past. Prema legendi tri zlatne boginje su napravile svet i sva živa bića: Din boginja moći, Farore boginja hrabrosti i Nayru boginja mudrosti. Na svom povratku u nebo iza sebe su ostavile sveti trougao - Triforce koji su naseljenici Hyrule-a usvojili kao svoj grb. Naš junak Link odrasta u Kokiri Forest-u zajedno sa stanovnicima šume. Pored toga što Kokiri rasa ima izrazito špicaste uši i čiji




Zli goblin iz sna sa početka igre :)

pripadnici nose isključivo zelenu odeću, svaki ima svoju vilu koja ih čuva. Svi osim Linka koji svake noći sanja isti san u kome se za vreme oluje nalazi ispred velikog dvorca čija se vrata otvaraju i iz njih izlazi konjanik noseći sa sobom devojku a odmah iza njih još jedan jahač u crnom koji staje i gleda Linka pravo u oči. U to vreme Linka budi malena vila Navi saopštavajući mu da ga Veliko Deku Drvo želi videti. Great Deku Tree mu objašnjava da zli kralj lopova Ganondorf Dragmire traži tri duhovna kamena da bi mogao otvoriti portal i ući u legendarno Sveto Carstvo i prisvojiti sveti Triforce koji svom nosiocu može ispuniti svaku želju. Sudbina celog sveta je sad u Linkovim rukama!

Ono što Zeldu izdvaja od drugih igara je osećaj slobode koji pruža. To se moglo videti i u prethodnim Zelda igrama ali je pogotovo evidentno u Ocarina of Time zbog prelaska u 3D okruženje sa realističnijom grafikom, ogromnim svetovima i pričom punom zapleta. Uz to se još dani smenjuju noćima, i postoje dva vremenska perioda: jedan u kome je Link dete i drugi 7 godina kasnije kada je odrastao.


Link prvi put u 3D

Došlo je do drastičnih promena u kontrolama ali svakako na bolje. Novi borbeni sistem je bio toliko dobar da je često kopiran kasnije (Square-ov Kingdom Hearts ga koristi).Takozvano Z ciljanje nazvano po Z-prekidaču na N64 džojpedu omogućava nišanjenje mete dok god se drži Z dugme za koje vreme Link može nesmetano kružiti oko mete, izbeći udarce skokom u levo, u desno ili unazad uvek usmeren licem prema


Izmaglica u šum

neprijatelju. Takođe može odbraniti udarce štitom i zadati mačem, bumerangom, čekićem - šta god da ima od oružja u ruci u tom trenutku. Kontrolisanje Linka izvan borbe je podjednako dobro. Ako se nađe blizu ivice automatski će skočiti, ako preskače ponor uhvatiće se za liticu. U svom repertoaru Link ima pozamašan broj oružja, magije, predmeta i zaštitne odeće i obuće.

Pored glavnog zadatka postoji veliki broj zadataka sa strane i mini-igara od kojih su neke jahanje, pecanje, prodaja maski i sakupljanje zlatnih paukova - Skulltula. Emfaza je bačena na frulu vremena (Ocarina of Time) i učenju pesama. Prva pesma koju će Link naučiti je Zeldina uspavanka koja je posebno korisna. Eponina pesma doziva Linkovog vernog konja istog imena a i pozitivno utiče na ostale životinje kao krave koje će zauzvrat dati svoje mleko. Link ne dobija poene, niti veći nivo, poražavanjem neprijatelja već mu se energija povećava sakupljanjem delova srca. Oružja i ostale predmete će naći u sanducima za blago razbacanim po čitavom svetu, ponajviše u tamnicama. Kompas, Mapa i Boss Key se mogu naći isključivo u tamnicama, a maleni srebrni ključevi se mogu iskoristiti samo u istoj tamnici u kojoj su nađeni.

"DOŠLO JE DO DRASTIČNIH PROMENA U KONTROLAMA ALI SVAKAKO NA BOLJE. NOVI BORBENI SISTEM JE BIO TOLIKO DOBAR DA JE ČESTO KOPIRAN KASNIJE (SQUARE-OV KINGDOM HEARTS GA KORISTI). TAKOZVANO Z CILJANJE NAZVANO PO Z-PREKIDAČU NA N64 DŽOJPEDU OMOGUĆAVA NIŠANJENJE METE DOK GOD SE DRŽI Z DUGME ZA KOJE VREME LINK MOŽE NESMETANO KRUŽITI OKO METE, IZBEĆI UDARCE SKOKOM U LEVO, U DESNO ILI UNAZAD UVEK USMEREN LICEM PREMA NEPRIJATELJU."

ISTORIJAT ZELDA SERIJALA

The Legend of Zelda
(1987) Nintendo Entertainment System
Zelda II: The Adventure of Link
(1988) Nintendo Entertainment System
The Legend of Zelda: A Link to The Past
(1992) Super Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
(1998) Nintendo 64
The Legend of Zelda: Majora's Mask
(2000) Nintendo 64
The Legend of Zelda: The Wind Waker
(2003) Nintendo GameCube

The Legend of Zelda: Link's Awakening
(1993) Gameboy
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (1998) Gameboy Color
The Legend of Zelda: Oracle of Ages
(2001) Gameboy Color
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
(2001) Gameboy Color
The Legend of Zelda: A Link to The Past / Four Swords
(2002) Gameboy Advance

BS - Zelda
(1989) Bandai Satellaview-X

Phillips CD-I Igre koje su izašle u ranim devedesetim, mozda nisu ni vredne spomena zbog ultra-loseg kvaliteta
Link: Faces of Evil
Zelda: The Wand of Gamelon
Zelda's Adventure



Tamnice kao glavni deo igre imaju dovoljan broj mozgalica i na kraju svake se nalazi glavni čuvar sa svojom dobro skrivenom slabom tačkom. Kraljica Gohma koja je prvi put viđena još u NES verziji je jedna od Ganondorfovih podanika i u ovom delu. Malon i Talon, ćerka i otac vlasnici jedinog ranča u oblasti su isto stari likovi. Od ostalih glavnih rasa tu su simpatični Goroni čiji je jedini izvor hrane kameni mineral iz pećine Dodongo u podnožju aktivnog vulkana Death Mountain-a i Zora ljudi koji liče na evoluirane ribe.

Za muziku je odgovoran sjajni Koji Kondo čiji talenat ne prestaje da zapanjuje. Dok je 1998 LoZ: Ocarina of Time bila jedna od najlepših igara te godine, sada 5 godina kasnije vreme je učinilo svoje. Svakako GC verzija izgleda bolje od svog N64 prethodnika sa mnogo čistijom slikom. Dve stvari su lošije na GC verziji: 1. sporije snimanje igre pošto se sad igra snima na memorisku karticu a ne na SRAM u kertridžu, i 2. svaki ulazak u inventory ekran će na delić sekunde zaustaviti muziku - ništa ozbiljno ali treba pomenuti. U celini Bonus Disc je odličan port Ocarine of Time, a Master Quest sa svojim težim tamnicama je još jedan veliki plus. Ko god se nije uspeo dočepati svoje kopije Bonus Disca će moći to uraditi sa novonajavljenom igrom Zelda Collector's Edition koja sadrži 4 Zelda igre: Legend of Zelda i Zelda II sa NESa, kao i Ocarina of Time i Majora's Mask sa Nintenda64.



IGROMER

bonus

Izdavač	Developer

Ocena	Komentar
GRAFIKA 5	Jedina veća mana N64 verzije je bila relativno niska rezolucija koja je sada povećana. Takođe boje ne deluju isprano kao pre.
KONTROLA 5	Nintendo pravi istoriju sa "Z-Trigger" Battle System-om. GC džojped je posebno pogodan za igre ovog žanra.
ZVUK 5	Muzika koja kad se čuje jednom se ne zaboravlja i večno voli. Zvučni efekti su solidni jedino vila Navi zna dosaditi sa svojim hiljadu i jednim Hey! & Listen! uzvikom.
ZABAVNOST 5	Sa svojom nelinearnošću i posebno interaktivnim svetom igra nemože da dosadi

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Uporedo sa izbacivanjem nove igre o Nindža Kornjačama za velike sisteme pojavila se i verzija za Gameboy Advance koja predstavlja potpuno drugačije iskustvo. Kada to kažemo ne govorimo samo o tehničkim detaljima već i o samoj strukturi nivoa i izvođenju koje je poprilično izmenjeno. Naime ovde je neophodno voditi sve 4 kornjače da bi ste je prešli, pomalo nalik na prvi TMNT objavljen pre 15-tak godina na NES-u. Svaki od junaka poseduje sopstvenu mini kampanju koja se sastoji od 4 nivoa, zapravo jedne od epizoda crtane serije. Kornjače nisu specifične samo po oružju i bojama koje nose, već postoje i određene razlike u njihovim veštinama. Npr. Rafaelo može da se penje uz pomoć svojih Sai noževa, a Mikelanđelo da se odbaci od zida i dosegne više platforme. Iako je ovo u osnovi još jedna skrolujuća borilačka igra u duhu sličnih naslova sa početka devedesetih, neke razlike ipak postoje. Tu pre svega mislimo na nekoliko nestandardnih nivoa koji zahtevaju više od prostog umlaćivanja tone protivnika. Tako ćete se uz Leonarda podsetiti legendarnih pucačina kao što su Operation Wolf ili Virtua Cop, Rafaelo će se trkati sa Kejsi Džonsom na motoru i slično. Standardni nivoi ne donose ništa novo ali za divno čudo, nisu toliko dosadni kao u izdanju igre za ostale sisteme, što je pre svega posledica daleko boljeg dizajna okruženja. Kontrolni sistem je izuzetno jednostavan (čak i previše) pa se praktično koriste samo 2 tastera (za skok i napad) što baš i nije najsretnije rešenje.



nivoi kao što je ovaj znatno poboljšavaju konačan utisak o igri

SVAKI OD JUNAKA POSEDUJE SOPSTVENU MINI KAMPANJU KOJA SE SASTOJI OD 4 NIVOA, ZAPRAVO JEDNE OD EPIZODA CRTANE SERIJE.



svaka kornjača poseduje specijalni udarac koji se aktivira istovremenim pritiskom tastera za skok i napad.



Napad iz trka (2x napred + udarac) je najbolje oružje kada vam prilazi više protivnika sa iste strane ekrana

Tehnički, igra deluje izuzetno dobro. Sprajtovi su krupni i lepo animirani a dizajn nivoa je dovoljan da uzdigne faktor zabavnosti na viši nivo. Zvučni efekti su jednostavni ali efektni, a jedino što zaslužuje primedbu su međuanimacije koje su zaista preopterećene nepotrebnim linijama teksta.



Trka sa Casey Jonesom nije nimalo naivna - za nju ce vam trebati izuzetni refleksi

Jako je čudno što je TMNT za GBA igra isključivo za jednog igrača - Konami nikako da shvati da bi to bio značaj kvalitativni faktor za ovu igru. Primedbe se još mogu uputiti i dužini, jer se cela avantura može završiti za 3 sata a kod igre koja je potpuno linearna to predstavlja izuzetno veliki problem. äteta je što Konami nije uložio samo više napora u ovu verziju, jer ona u mnogo čemu prevazilazi sve ostale. Ovako, možemo je preporučiti samo fanovima zelenih junaka dok ostali neće izgubiti mnogo ni ako je zaobiđu.

IGROMER

Izdavač KONAMI | Developer KONAMI

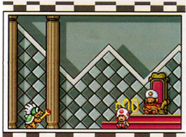
Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Likovi i okruženje deluju zaista lepo, mada je evidentno da se ne koristi sav potencijal GBA
KONTROLA	4	Zahvaljujući tome što se koriste samo 2 tastera, za uhodavanje nije potrebno više od par minuta. äteta je ipak što programeri nisu odlučili da malo obogate kontrolni sistem
ZVUK	3.5	U igri nema baš mnogo toga da se čuje osim udaraca za vreme borbe. Muzika međutim uopšte nije loša
ZABAVNOST	4	Kada se sve sabere, TMNT nije nimalo loša igra koju bismo preporučili svima da nema par neshvatljivih nedostataka. Ovako, može da predstavlja dobar izbor samo za fanove



SUPER MARIO ADVANCE 4 - SUPER MARIO BROS. 3

"Nintendo je odlučio da posle 10-tak godina uradi novi rimejk jednog od svojih najvećih hitova, ali da li je to dovoljno da se privuče još neko osim nostalgičara?"

Početkom osamdesetih godina prošlog veka industrija igara je bila tek u povoju i sve velike igračke kompanije kao što su Nintendo ili Sega su bile okrenute izradi naslova za automate koji su u to vreme doživljavali svoj procvat. 1981. Nintendo objavljuje Donkey Kong koji će u istoriju ući kao jedna od najpopularnijih igara svih vremena ali i kao prvi naslov u kome se pojavljuje Mario, doduše pod imenom Jumpman. Postignuti uspeh automatski je stvorio potrebu za nastavkom koji se pojavio



u igri se nalazi uvodna animacija koja objašnjava zaplet igre, nešto što ni NES ni SNES verzija nisu imale



Tražite note u boji. Skok na njih će vas odvesti na bonus nivoe na nebu

Nintendo koji je objedinio sve dotadašnje avanture braće Mario uz poboljšanja na polju zvuka i grafike koja su koristila najveći deo mogućnosti ove konzole. Sada, 10 godina posle izbacivanje ove kompilacije igara Nintendo je još jednom odlučio da podseti sve na jedan od najvećih igračkih hitova svih vremena, ali i da ponudi nešto novo kako ne bi bio optužen da po treći put uzima novac za istu stvar. S obzirom da ne očekujemo da većina vas koji čitate ove redove ima iskustva u igranju ovog naslova, opisaćemo ga kao da je u pitanju nova igra, uz poređenja sa ranijim inkarnacijama.

U OSNOVI, SUPER MARIO BROS.3 NAJVIŠE PODSEĆA NA ORIGINALNI SUPER MARIO BROS., S TIM ŠTO JE U ODNOSU NA NJEGA DALEKO KOMPLEKSNIJA IGRA U SVAKOM POGLEDU

već sledeće godine i u kome je Mario po prvi nazvan tim imenom. Međutim, Nintendova zvanična maskota stiče svoju pravu popularnost objavljivanjem Super Mario Bros.-a za tek predstavljeni osmobitni NES. Igra se uskoro uselila u milione domova, postavila opšte standarde za izradu skrolujućih avanturističkih igara a Mariju donela titulu omiljenog dečjeg junaka, popularnijeg čak i od Mikija Mausa! Posle izbacivanje prvog nastavka pod imenom Super Mario Bros.2 koji je zbog radikalnih izmena pokupio nešto slabije kritike (mada bez obzira na to spada među 20-tak najboljih NES igara) došao je red i na Super Mario Bros.3 koji će ostati upamćen kao najpopularnija, najprodavanija i najbolja igra za NES. 1993. SMB3 se vraća na scenu u okviru paketa Super Mario Allstars, fenomenalnog kertridža za Super

Mushroom kraljevstvo je bilo mirno mesto zahvaljujući hrabrim poduhvatima Marija i Luiđija ali samo do povratka Bowsera koji šalje svoju decu u napad na sedam zemalja koje čine Mushroom svet. Nažalost, oni u



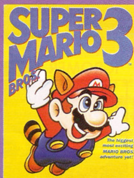
U svetu džinova sve je veliko... osim braće Mario

tome uspevaju, kradu vladarima magične štapove i koriste ih da ih pretvore u razne životinje. Sada Mario i Luiđi moraju da se još jednom obračunaju sa starim protivnikom i ponovo dovedu stvari na svoje mesto.

U osnovi, Super Mario Bros.3 najviše podseća na originalni Super Mario Bros., s tim što je u odnosu na njega daleko kompleksnija igra u svakom pogledu. Za početak, postoji osam svetova koji se sastoje od velikog broja klasičnih ali i unikatnih nivoa koji plene svojom genijalnošću. Svaki od njih je specifičan, pa je tako prvi obojenom zelenilom, drugi se dešava u pustinjskom ambijentu, treći na vodi, četvrti je svet džinova, peti svet oblaka i tako dalje. Sami nivoi su uglavnom prilično kratki i završavaju se za svega par

ORIGINAL I NJEGOV ZNAČAJ

Pre nego što je na tržište izbačen Super Mario Bros. 3 za NES, Nintendo ga je predstavio u čuvenom filmu "Wizard" koji govori o troje dece koji odlaze na šampionat u video igrama. Igrači su bili oduševljeni onim što su videli tako da je igra praktično dobila status hita i pre nego što se pojavila. Prodaja originalnog kertridža je bila toliko dobra da je Super Mario Bros. 3 za par godina postao najprodavanija igra na svetu. Podaci kažu da je 7 miliona primeraka kupljeno na tržištu Severne Amerike, 4 miliona u Japanu i nešto manje u Evropi. Broj igara koje su od tada pa do danas postigle toliki uspeh može se nabrojati na prste.

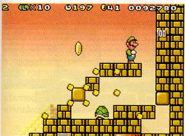




Nintendo je i u ovaj naslov ubacio originalni Mario Bros. sa automata, u kome može učestvovati i do 4 igrača

minuta, ali je na njima sakriven ogroman broj dodataka što znači da ih je potrebno detaljno pročešljati - samo vodite računa da je vreme za prelazak svakog od njih strogo ograničeno. Nemoguće je predstaviti baš sve što je doneo Mario 3, ali bi smo kao najvažniju novinu ipak odabrali kostime koji postoje samo u ovom delu sage. Ako pronađete list glavni junak će biti transformisan u rakuna koji može da uništava protivnike svojim repom (pored tradicionalnog skakanja na glavu) ali i da leti. Naime, u ovom nastavku je ubačena i skala brzine - ako uspete da nađete dovoljno dugu ravninu i imate kostim rakuna, Mario će moći da poleti na nekoliko sekundi i dosegne lokacije do kojih ne može doći normalnim putem. Tu je i još nekoliko interesantnih kostima, npr. Tanooki koji Mariu takođe omogućava letenje, ali i pretvaranje na nekoliko sekundi u nepomičnu statuu, što ga čini neuništivim.

NEMOGUĆE JE PREDSTAVITI BAŠ SVE ŠTO JE DONEO MARIO 3, ALI BI SMO KAO NAJVAŽNIJU NOVINU IPAK ODABRALI KOSTIME KOJI POSTOJE SAMO U OVOM DELU SAGE



Kornjačin oklop često može biti izuzetno korisno oružje. Turtle power!

Veoma simpatični kostim žabe daleko olakšava život u vodenim nivoima (dakle, naročito na 3. svetu) a tu je izuzetno retko hammer-brother odelo koje će Mariju dati sposobnosti ovih dosadnih protivnika. U svakom svetu su dostupni i razni bonusi, kao npr. kuće u kojima možete pokupiti dodatke koji se mogu kasnije iskoristiti (između 2 nivoa) ili mini igre koje donose dodatne živote. Osim standardnih nivoa na svakom svetu se nalazi i jedan ili više zamkova, nekoliko odvojenih duela sa hammer-brotherima (originalni naziv za kornjače sa čekićima, za one koji to možda ne znaju) i finalni sukob sa Bowserovom decom na njihovim letećim brodovima. Posebna priča su neki zaista specifični nivoi kao što su Piramida ili jurnjava sa suncem, oba smeštena u drugom svetu. Međutim, ovo nije još jedna Mariova solo avantura - sa njim će ovaj put poći i Luiđi, koji je sada dobio svoj prepoznatljiv izgled (što znači da je viši i vitkiji od Marija) ali i nešto drugačije osobine od svog poznatijeg brata. Sjajno je što su programeri u igru ubacili 2 moda - u jednom kontrolišete samo Marija a u drugom obojicu braće. Naravno, ova druga kombinacija otvara mogućnost naizmeničnog igranja 2 igrača, kao u verzijama igre za NES ili SNES. Sam izgled i struktura nivoa nisu mnogo promenjeni u odnosu na original, tako da će ih primetiti samo iskusno oko. Dobra vest je i ubacivanje save opcije, tako da u svakom trenutku možete snimiti poziciju i kasnije nastaviti sa igranjem.

Što se tiče tehničkih kvaliteta oni se snažno oslanjaju na SNES verziju igre. U odnosu na nju došlo je samo do manje izmene u kolornoj paleti (boje su svetlije), dok je veći deo muzičke podloge ostao netaknut, mada postoji i nekolicina novih tema. Zvučni efekti su uglavnom preuzeti iz drugih igara kao što su Super Mario World 1&2 a postoji i nekoliko govornih semplova, koji ipak nisu bili neophodni jer ih ima malo a i često se ponavljaju što može da bude veoma iritirajuće.

SUPER MARIO BROS 3 ZA 11 MINUTA?

Pre nekoliko meseci na Internetu se pojavio filmić koji prikazuje prelaženje ove igre za svega 11 minuta, na zaista neverovatan način. Nažalost, kako se kasnije pokazalo u pitanju je bila čista montaža. Autor je koristio emulator za snimanje materijala i kombinovao više zapisa koje je na kraju spojio u jedan. Sumnje su postojale od samog starta, naročito među starijim igračima a definitivno su potvrđene u jednom od prošlih brojeve poznatog igračkog časopisa Game Informer. Tačku na sve je stavio i sam autor animacije koji je priznao da je sve u stvari samo šala. Ono što je ipak istina jeste da je Super Mario Bros. 3 igra prepuna prečica i da se uz pomoć njih zaista može završiti za kratko vreme, po nekim prognozama i za 20-25 minuta.

Kao posebnu pogodnost koju će malo vas uspeti da isproba izdvajamo podršku za e-reader kartice koje omogućavaju ubacivanje novih nivoa u igru i još nekih dodataka koje joj dodatno produžavaju vek trajanja. Ovaj elemenat je sasvim dovoljan razlog da Super



Bowserova deca su neosetljiva na pucanje. Jedini način da ih pobedite jeste skok na glavu

Mario Advance 4 proglasimo za do sada najbolji deo ovog serijala. Super Mario Bros.3 je predivna igra koju bi svaki vlasnik Gameboy Advance-a jednostavno morao da ima u svojoj kolekciji. U pitanju je igra na kojoj su odrasli milioni igrača i koja je odavno zaslužila kultni status. Kupite je bez ikakvog razmišljanja.

IGROMER

Izdavač NINTENDO | Developer NINTENDO

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	GBA verzije izgleda bolje nego ikada, ali suštinskih razlika u odnosu na izdanje za SNES zapravo i nema
KONTROLA	5	Kontrolni sistem je krajnje jednostavan i logičan. Za uhodavanje je bukvalno potrebno par minuta
ZVUK	4.5	Muzika je predivna kao što je i bila, a i novi zvučni efekti se sjajno uklapaju
ZABAVNOST	5	Super Mario Bros.3 je legendarna igra koja nije nimalo izgubila od svog sjaja ni posle 15 godina. Ako ste je voleli na NES-u ili SNES-u, ne oklevajte je i kupite.



SONIC BATTLE

"Već godinama smo naviknuti da igre iz Sonic the Hedgehog serijala budu platformske igre, kao svojevrstan Segin pandan Nintendovom Mariu. Sa vremena na vreme Sonic Team odstupa od proverenog recepta i, ovoga puta, nam daje igru koja je više borilačka igra, manje simulacija odgajanja robota, a nimalo platforma."

U skladu sa "učinimo nešto drugačijim" tonom Sonic Heroesa i Sonic Battle odstupa od tradicionalne platformske akcije Sonic serije. Ovde je u pitanju jedna od boljih GBA borilačkih igara, pomešana sa unapređivanjem robota koji je oslonac čitave priče u Story modu.

Sve (u Story modu) počinje kada Sonic, na plaži Emerald Citya, pronalazi pokvarenog robota, odvodi ga kod Tailsa na popravku i tamo otkriva da Dr. Eggman ponovo ima neke sumnjive planove. Pored Eggmana, još jedan standardni element Sonic priča su Chaos Emeraldi, koje robot koristi da se ojača, a otud je dobio i ime: Emerl, skraćeno od Emerald. Dalja priča se odvija kroz jednostavne animirane sekvence razgovora između likova pre svake borbe. Sama priča nije nešto posebno, ali je sasvim dovoljna za ovakvu igru. Malo nervira što je nemoguće preskočiti razgovore koje ste već gledali.



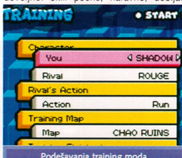
Amy Rose nije odolela Tailsovom šarmu.

Story mod je podeljen na poglavlja u kojima ćete voditi razne likove, počevši od Sonica. U njemu su borbe iste kao i u Battle i Challenge modovima. Do četiri lika, svi iz odavno poznate plejade Sonic karaktera, se nalazi u areni i stupaju u obračun koji se završava ili kada jedan igrač postigne određen broj nokauta, ili kada protivnik bude dovoljno puta nokautiran. Bitke su neverovatno dinamične i jako brze i u početku će vam biti potrebno malo vremena da se naviknete i pohvatate sve mogućnosti koje likovi imaju. Srećom, igra ima dobro izbalansirane početne bitke, te ćete polako naučiti sve što vam je potrebno. Nažalost, u kasnijim fazama igre, balans likova i nije toliko dobar, pa su neki likovi maltene neupotrebljivi pred kraj igre (npr. Knuckles), dok drugi imaju praktično nezaustavljive napade (Amy Rose). Slično važi i za Battle i Challenge, bilo protiv likova koje vodi GBA, a naročito protiv prijatelja sa kojima igrate putem link kabla.



Pripreme za linkovanje do četiri igrača.

Na početku, Emerl je robot bez memorije i sa malo borilačkih mogućnosti, ali i sposobnošću da uči svaki napad ili veštinu koji su korišćeni protiv njega i kasnije ga iskoristi. Svi potezi su predstavljeni karticama, koje možete razmenjivati preko link kabla sa ostalim igračima. Ipak, mnogo je bitnije koliko skill poena ima Emerl, nego koliko kartica ste sakupili, jer ako imate npr. dvadeset kartica, a samo pet skill poena, moći ćete da koristite samo pet veština, što nikako nije dovoljno. Skill poene, naravno, dobijate napredovanjem u Story modu, a takođe i pronalaženjem Chaos Emeralda koji nose dijamantski vrednih deset poena. Treba napomenuti da postoji mogućnost da imate i tri različite konfiguracije njegovih poteza, koje onda po volji možete menjati, što dovodi do maltene neograničenih mogućnosti za friziranje vašeg omiljenog robota.



Podešavanja training moda.


Shadow se koncentriše, dok Rogue pokušava da pobegne.

Ideja razvijanja Emerla je dobra, i odlično je implementirana u igru, no budite spremni na to da Emerl, kada počnete da igrate sa njim, nije ni blizu toliko jak i brz, kao što je Sonic na samom početku igre. Moraćete dosta da se potrudite da vašeg robota i izjednačite sa Sonicom sa početka, a kamoli da ga preteknete. Samim tim i vaš stil borbe će postati dosta pažljiviji nego što je bio kada ste vodili Sonica, što traži određenu dozu privikavanja, ali, po mom mišljenju, i pomaže u tome da unapredite svoju igru i postanete bolji i u okršajima sa prijateljima.

Postoje i standardne mini igre, u Mini Game modu, koje otključavate kako prelazite Story mod, ali je za njihovo igranje potrebno više igrača. Takođe postoji i Training mod preuzet iz borilačkih igara u kom možete vežbati udarce i komboe, a bez opasnosti da vam protivnik uzvrati. Training mod može pomoći i Sonic fanovima koji u isto vreme ne igraju borilačke igre, da se priviknu na, za njih, novi sistem igranja.

Multiplayer mod je pametno dizajniran i dopunjava igru, bila bi velika šteta da se programeri nisu i ovim potrudili, no, imali smo


Tails se priprema za jutarnju šetnju.

sreće. Ukoliko imate priliku da probate, možda će vam ovo biti i omiljeni način igre Sonic Battlea. Podržana su do četiri igrača povezana putem link kabla. Prvi igrač može da podesi pravila bitaka, kao što je vremenski limit, broj potrebnih nokauta za pobedu i slično.

Grafika je, verovatno, najjači adut ove igre. Svi likovi su u 2D i izuzetno su lepo i detaljno nacrtani, i prilično dobro animirani. Dizajneri su se potrudili i oko animacija svih specijalnih napada, tako da se i sa ove strane svi likovi razlikuju. Arene u bitkama su urađene u 3D, i iako su teksture prilično kockaste i izgledaju bledunjavo, mora se napomenuti da je ovo možda i najbolja 3D grafika za GBA, i Sega, odnosno Sonic Team zaslužuje sve pohvale za trud koji su uložili u ovaj deo igre. Ipak postoje dva problema kod 3D prikaza, kamera ponekad ne može da isprati lika po celom ekranu, tako da će se desiti da ne vidite gde se nalazite. I pošto ne postoji posebno dugme za rotiranje kamere, dešavaće se da vam se lik nalazi iza nekog objekta u areni i da ga uopšte ne vidite. Najslabiji deo igre je mapa grada, koja nije loša, ali je mogla da bude daleko detaljnije urađena.

Zvuk je dobar, ne spektakularan, ali daleko od toga da je loš. Muzika je brzi rok i pop koji potpuno odgovara Sonic igrama. Svi zvučni efekti se odlično čuju i doprinose atmosferi, a posebna poslastica su i specifični komentari koje likovi imaju.



Sonic pokušava da dokaže da je jači od Emerla i Tailsa zajedno...

Kao što sam rekao, u osnovi igre su bitke, koje su jako zabavne. Intenzitet im je jako veliki, a prilično dugo traju. Što uz mogućnost korišćenja specijalnih udaraca i vezivanja udaraca u komboe zaista pomaže zabavnosti. Ipak, često će vam se dešavati da umesto smislenih kombinacija, što zbog brzine igre, a što zbog npr. odnosa tri lika prema jedan u korist protivnika, pokušavate da besomučnim lupanjem po dugmićima vašeg GBA odradite neku specijalku ili kombinaciju. Srećom, GBA odlično reaguje na kontrole i ne dešava se kašnjenje poteza, što je jako važno u ovako brzoj igri.



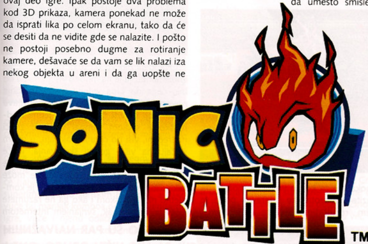
...i trenutno vodi, ali je Emerl naučio Sonicov omiljeni udarac.

Težina igre je prosečna. Početak je prilično lak, naročito kada vodite Sonica, no težina igre vremenom raste, a zbog pomenutih problema sa balansom i težinom skupljanja skill poena za Emerla, takođe može odvratiti igrače od igranja. Srećom, Challenge mod je prilagođen svima pošto počinjete od najlakšeg nivoa težine, a kako prelazite koji nivo, otključavate sledeći.



Bilo bi lepo kada bih sada video šta radim.

Sve u svemu, nije sve u Sonic Battleu dobro kao što je moglo da bude, ili kao što izgleda na prvi pogled, tako da ovo nije igra koja će oduševiti svakoga, ali je svakako igra koju niko neće smatrati ispodprosečnom. U svakom slučaju je vredi isprobati.



IGROMER

Izdavač SEGA | Developer SONIC TEAM

Ocena		Komentar
GRAFIKA	4.5	Fino animirani i detaljno nacrtani likovi i jedno od najboljih korišćenja 3D grafike na GBA.
KONTROLA	4	U početku je potrebno malo navikavanja, a blokiranje je zaista potrebno dobro naučiti da biste ga uspešno koristili. Srećom, napad je najbolja odbrana.
ZVUK	4	Muzika i zvučni efekti su u standardnom Sonic fazonu, zabavni su i potpuno u skladu su sa akcijom.
ZABAVNOST	3.5	Nekim igračima će zasmetati isuviše mukotrpno unapređivanje Emerla, ali je loša balansiranost likova najveći problemi ove igre i može lako da isfrustrira igrača.

bonus

ADVANCED V.G. 2



"Šta dobijete kada uzmete grupu fanova jedne anime serije sa znanjem programiranja, talentom za crtanje, komponovanje i viškom vremena? Dobijate Advanced V.G. 2"

Variable Geo je anime serija koja nikada nije doživela neku posebno veliku popularnost. Ipak, ta serija je puna zanimljivih ženskih likova za koje bi se moglo reći da su u najmanju ruku sposobne za samoodbranu. Grupa ljubitelja serije je odlučila da serija može da pruži i nešto više od zabavnog štiva za gledanje. S obzirom da su imali među sobom dovoljno talentovanih ljudi i višak slobodnog vremena, bacili su se na posao. Rezultat je Variable Geo serija igara od kojih je ova zadnji izdanak i izašla je na više platformi. Inače, ovo je tipičan razvojni put jedne dousin soft igre. Dousin soft, ne brkati sa organizacijom tog imena koja se bavi upravo ovakvim delima, su igre i programi inspirisani raznim drugim delima, ali pretežno mangama i animeima (mada se tu ubrajaju neka originalna dela usamljenih vukova), a proizvedeni bez licence. Velike producentske kuće imaju običaj da pogledaju u stranu kod ovakvih dela, sve dok se prodaju po niskim cenama i samo u specijalizovanim prodavnicama.

Prvo što će vam upasti u oči vezano za ovu igru je da je ona na japanskom. Na žalost, to je osobina 99% ovakvih igara. Proizvode se u Japanu i za Japansko tržište. Čak i par onih koje su prešle jezičku barijeru nisu imale uspeha u prodaji, pre svega zbog drukčijeg sastava kupaca, manjka specijalizovanih podavnica (običnih, a u to vreme čak i Internet prodavnica) koje bi prodavale ovakvu robu, cene koja je morala da uključuje i visoke cene transporta i na kraju zbog male popularnosti serija na kojima su te igre zasnovane, što je glavna pokretačka snaga prodaje.

Kada prvi put startujete igru dočekavće vas lepi potpuno 2D animirani intro u manga stilu gde su svi borci vizuelno predstavljeni. Tu pada u oči da su svi borci ženskog pola i to većinom srednjoškolskog uzrasta i zanosnih oblina, a da i ne spominjenjem da su većinom oskudno obučene, sem par koje nose pripijenu odeću. S obzirom da je ovo od fanova za fanove, to je sasvim razumljivo. Likovi su raznovrsni, ali što se tiče fanovskog dela, išlo se malo i predaleko, tako da jedna devojka nosi bunny suit (korset sa patikama, hulahopkama i zečijim ušima na glavi) dok par drugih nosi neku uniformu (školsku, za konobarice itd.). Kada to prođe, dolazite u meni. On nudi sasvim zadovoljavajuć izbor. Tu su uobičajene opcije: normalna igra, igra uz priču, igra za 2 igrača, time attack mod, practice mod i podešavanja.



Odabir boraca sa otključanim skrivenim likovima (dva)

Podešavanja nisu nešto preterano opširna, ali će vam dozvoliti da podesite težinu protivnika, dužinu trajanja runde, raspored tastera na joypadu, stereo ili mono zvuk, kao i jačinu muzike i efekata i sve ostale standardne opcije. Practice mod je sam po sebi jasan, a time attack mod služi da pokažete za koliko vremena možete da porazite sve protivnike i naravno posle se svojim rezultatima hvalite prijateljima.



Zar i dete! Sramota!



Statične slike su jedan oblik praćenja priče između borbi



A animirani portreti drugi

Ova ideja daleko od toga da je nova, ali implementacija je na mnogo višem nivou od bilo čega do tada viđenog. Priča počinje novom 2D animacijom koja objašnjava zaplet koji se vrti fascinacijom jedne srednjoškolke svojom sempai (sempai znači nadređeni, viši po činu ili položaju, u ovom slučaju na višoj godini školovanja, inače nema rod) koja je nestala i ona kreće da je pronađe. Više od toga teško da se može zaključiti, jer kao što sam rekao igra je kompletno na Japnaskom i ako ga ne razumete loše ste sreće. Ipak, švrljanjem Internetom

"ONO ŠTO DAJE POSEBNU DRAŽ JE TO ŠTO SU PAR NAJVAŽNIJIH MOMENATA U PUNOJ 2D ANIMACIJI, PA AKO NIŠTA DRUGO, ONDA DA SE BAR ZNA ODAKLE IGRA POTIČE. KADA NAPOKON PREĐETE IGRU, DOČEKAĆE VAS JOŠ DESETAK MINUTA ANIMACIJE, A POSLE ODJAVNE ŠPICE I JOŠ NEKIH TRIDESETAK SEKUNDI."

Normalna igra vas vodi kroz seriju borbi zaključno sa glavnim neprijateljem i to je to. Story mod tj. igra po priči je ono što ovu igru izdvaja iz mora drugih borilačkih igara kao nešto posebno.

možete naći ukratko prepričanu priču koja je, da citiram jednog od ljudi koji ju je prepričao "toliko puna rupa da bi Jupiter propao kroz nju". Dok priča i nije nešto (naročito u poređenju sa onom iz King of Fighters serijala čiji deo imate u ovom broju)



Likovi imaju razne inspiracije. Ayako je Shermie potežima Duck Kinga

prezentacija iste je odlična, pa je čak i uključena u sam tok borbi. Standardno svaka borba, sem dve finalne, ima svoje poglavlje priče koje se opet sastoji od ćaskanja pre i ćaskanja posle borbe. Za vreme razmene mišljenja sve je to ilustrovano ili statičnim slikama koje pokazuju događaje ili samim likovima od grudi na gore gde su usta animirana, što je korak ispred konkurencije (u stvari mnoge doushin soft igre imaju baš ovakvu postavku, što postavlja pitanje zašto komercijane igre, sa mnogo većim budžetom, nemaju).

Stvarno, za prezentaciju čista desetka...



Tamao, beskompromisni fan gazi svog idola.

ovaj, petica. Same borbe su na nekom osnovnom novou, tj. nećete se mnogo frljati komboima kojih ima, ali ili zahtevaju dosta uvežbavanja ili su veoma prosti. Zlatne sredine nema. Uobičajenom igraču će najviše delovati ako Street Fighter II sa superima i samo ženskim likovima, ali ako vuče taj manjak komboa od ove legendarne igre, vuče i njenu odličnu igrivost. I bez poznavanja sistema i komandi za supere, (koje su standardne, četvrt kruga, pola kruga itd. sa pritiskom na neki od tastera i malo komplikovanijim za najjače poteze) koje se inače lako provale, igra je veoma zabavna. Mana je u tome što su neki likovi prosto prejaki, naročito dva lika iz finalnih borbi kada ih otključate, što i nije teško uraditi. Svi likovi su inspirani nekim iz već poznatih igara, tako da će se svako ko je imao kontakta sa ovim žanrom već lako snaći. Kada kažem inspirisani, to treba slobodno shvatiti, jer neki likovi samo pomalo podesćaju dok su drugi čiste kopije.

Sa jedne strane, igra grafički nudi odličan dizajn likova, odličan za svakog anime fana tačnije, ali ova igra je fanovima i namenjena. Popularnost lepih, oskudno odevenih, devojaka koje mogu da vas odvale od batina je



Pozadine su tematski povezane sa likovima. Ovde je lik konobarica.

uvek bila velika i ova igra nije izuzetak. Dodajmo tu i uniforme i možemo reći da je dizajnerski deo savršeno odrađen. Crtež likova je kao što rekoh odličan, a ni animacija u toku borbi ne zaostaje, mada je moglo tu biti i više frejmova. Nasuprot likovima, pozadine su mnogo lošije. Nije da su loše nacrtane ili nešto tako, već jednostavno deluju neinspirativno i isprazno. Opet, s obzirom da to i nije fokus igre, može im se progledati kroz prste. Ekrani na kojima se odvijaju razgovori su standardni i jedino što odskače od mase dugih su animirana usta koja se ipak ne poklapaju sa izgovorenim tekstom (dobro sada baš preterujem). Crteži u tim dijalozima su standarni za anime dela sa blagim senčenjem i malo detalja. Ono što ovu igru grafički podiže u visine su već više



Animacije su razbacane po najvažnijim delovima priče

PUT JEDNOG DOUSIN SOFT-A

Ovo je poslednja od serije igara koje su samo malo bile dorađivane između verzija. Neobično je što ni za jedan sistem osim za Playstation nisu izašle 2 verzije. Osim ove verzije, postoje i Super Variable Geo za Super Nintendo i Variable Geo Max za PC dok Advanced V.G. postoji osim za Playstation i za Segu Saturn, kao i za Turbo Grafix CD.



Obavezna scena pod tušem (7. zakon animea)

puta spominjane animacije koje su visokog kvaliteta, ali koje je kompresija u standardni Sonyjev format zamutila i učinila unekoliko manje atraktivnim.

Zvučna komponenta je preko očekivanja za ovakvu igru. Muzika je dobra, mada ništa što bi oduševilo. Zvučni efekti su za dlaku bolji mada deluju kao pokradeni iz drugih igara, što je verovatno i slučaj s obzirom na poreklo igre. Ono što poboljšava utisak je to što su svi dijalozi u igri sinhronizovani. Jesu na japanskom i jeste da prosečan igrač ovde ni reč neće razumeti, ali svejedno trud je za svaku pohvalu. Osim što su tu glasovi, takođe dobro i zvuče, skoro kao profesionalni.

Igra nudi mnogo, ali i pravi neke kompromise. Priča je zamišljena kao ozbiljna i tužna sa dosta detalja u sebi. Taj efekat je postignut u potpunosti pod uslovom da ne vršite dublje analize iste. Da ne bi sve bilo previše ozbiljno, ubačena je klinka od nekih desetak godina koja će vas nasmejati (mada je u stvari ona tu zbog dela populacije koji preferiraju takve nacrtane devojčice umesto malo starijih i mesnatijih) i razveseliti. Osim toga, priča je prepuna klišea gde je najveći od svih sam kraj. Ako izuzmemo to, ostaje jedna od najboljih 2D borilačkih igara na Sony Playstation-u koja se donekle može nositi i sa takvim remek-delima kao što su Capcom VS SNK i King of Fighters '98. Ako ste ljubitelj 2D tabačina ili ako ste prosto ljubitelj animea ovu igru bi trebalo da posedujete u kolekciji. Ona nudi više nego što se na prvi pogled vidi.

CARNEX NAGRAĐUJE

Pošto je ovo prilično retka igra koju su i u vreme procvata piraterije i ovog sistema samo retki imali, rešili smo da desetorici čitalaca poklonimo po jednu kopiju ove igre za Sony Playstation. Sve što treba je da pošaljete e-mail na carnex@tehnicom.net i kažete svoje mišljenje o časopisu, date svoje sugestije i ukratko iznesete svoje viđenje idealnog časopisa.

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću šifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji 2 trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveće, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation



001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PS2 PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlade od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

LUNAR 2: ETERNAL BLUE



"Working Designs nam donosi drugi deo popularnog RPG-a sa SEGA MegaCD-a, Lunara..."

Lunar 2: Eternal Blue je PSX i Saturn obrada Sega MegaCD igre Lunar: Eternal Blue. Za razliku od obrade prvog dela igre Lunar: Silver Star Story, Lunar 2 se dosta pridržava originala, sa minimalnom promenom priče, da bi se uklopio u promene napravljene u obradi prvog dela igre.



Prošlo je hiljadu godina od radnje u prvom delu igre i misteriozni crni bog Zophar preti da uništi Srebrnu Zvezdu i izgradi je ponovo za sebe. Kod mesta zvanog Blue Spire, pojavljuje se čudno svetlo. Glavni junak, Hiro, zajedno sa Ruby (koja je mačka, ali ipak tvrdi da je beba-zmaj) odlazi da proveri šta se dešava kod tog mesta. On otkriva devojku Luciu koja tvrdi da je sa Plave Zvezde i da ima misiju da zaustavi prastaro zlo - Zophara. Ona, Hiro i Ruby kreću u avanturu polako dolazeći do Lucijinog cilja. Usput će sresti mnoge ljude i voditi mnoge bitke, pre nego što završe svoju avanturu.

Oni koji su igrali Lunar: Silver Star Story ili obradu te igre za PSX, uočiće neke sličnosti i povezanosti između ovog dela i nastavka Eternal Blue. Za razliku od Final Fantasy serijala, ovde se priča polako meša. Pojavljuju se aluzije na dešavanja od pre hiljadu godina, kada se odigrala radnja prvog dela igre Lunar. Mnogo toga se desilo za tih hiljadu godina. Na primer, nema više Alexa koji je bio glavni junak u prvom delu igre. Posle dugog intro-a, koji ostavlja dosta rupa koje vape za popunjavanjem, počinje igra, ali još uvek ne možete kontrolisati vašeg lika. Videćete Hiroa koji pokušava da uzme dijamant iz oka kipa zmaja. On uspeva da izvuče dijamant, ali konopac na kom je visio puca i on završava na zemlji negde dole. Tu počinje bežanje od neke vrste vatrenih lopti i posle par minuta bežanja, uz jako dobre komentare, Hiro izlazi iz pećene, a onda je red na vas... Lunar 2 je vrlo jednostavan što se tiče menija i bitaka. Bitke su potezne, a umesto da jednostavno odaberete "attack" i odaberete neprijatelja, ovde ćete morati da




Družina na okupu







Jedna od mnogobrojnih tamnica koje ćete obilaziti



Jednostavna 2D grafika



odmerite udaljenost i bolje razmislite koga ćete napasti. Postoje razni faktori koji utiču na ishod bitke, a jedan od bitnih je domet koji igrač ima, pa će tako Hiro moći da napadne skoro bilo koga na terenu, dok će Gwyn, još jedan od članova ekipe koga ćete dobiti nešto kasnije, moći da napadne samo one bliže neprijatelje. Takođe, dosta zavisi od oružja koje nosite, tako da će Hiro sa nekim lakšim bodežom moći da izvede udarac dva puta, dok će sa nekim težim mačem moći da udari jednom po krugu. Sistem za magije je ostao isti, što znači, razvijanjem lika vam raste nivo i samim tim dobijate nove magije za korišćenje. Zbog ovoga je razvijanje lika jako bitna stvar u igri, jer magije ne samo da izgledaju lepo (ili su bar izgledale u ono vreme), već i dosta pomažu pri igranju. Bitke nisu nasumične, već ćete neprijatelje videti na ekranu i do bitke dolazi ako dođete u kontakt sa njima, a takođe ih možete obići ako želite. U ovoj igri nema napada sa leđa kao ni šanse za prvi napad.

2D GRAFIKA JE ODRAĐENA JAKO DOBRO, I PRETSTAVLJA JAKO USPEŠNU OBRADU SVOG ORIGINALA

OSNOVNE KARAKTERISTIKE IGRE

Igrivih sati: 70 do 85
Težina igre: Teška
Ako vam se sviđa ova igra probajte i Grandiu, Lunar Silver Story, Star Ocean
Prednosti: Neverovatna priča, likovi, izazovna igra, dugotrajna, dobar replay value
Mane: 2D grafika (mada ovo može da bude i prednost). Pored ovoga, igra nema mana vrednih spominjanja

Iako su godine 16-bitnih igara davno prošle, sa vremena na vreme je dobro podsetiti se starih legendi, koje su nam ispunjavale dečje dane. U Lunar 2: Eternal Blue, korišćeno je dosta više boja nego u originalu i animacije su mnogo bolje, ali naravno ne mogu ni blizu da se porede sa RPGovima današnjice. 2D grafika je odrađena jako dobro i predstavlja veoma uspešnu obradu svog originala. Ova igra je savršen spoj RPG-a i mešavine kompjuterske grafike i ručno crtanih slika. Zbog velikog broja kratkih filmova u anime stilu, ova igra dolazi na tri diska.

Zvuk i muzika su veliki plus u ovoj igri. Muzika je jako lepo komponovana, bili vi u tamnici, bici ili selu. Glasovi u igri su na visokom nivou, a ni zvučni efekti ne zaostaju puno. Sa vremena na vreme pored teksta, čućete likove kako pričaju, što znači da se glasovi ne pojavljuju samo u animiranim filmovima već i u samoj igri. Glasovi su kristalno čisti, ali nikada nećete znati kada će neko nešto da kaže. "Ovo je još jedan dragulj koji krasi kolekciju PSX igara." Predstavlja savršeno obrađenu igru sa nešto novina, dobrom glasovnom glumom i efektima. Lunar je vredan nastavak svoga prethodnika i ako niste imali priliku da odigrate ovu igru na SEGA MegaCD-u, uzmite je za PSX - nećete se razočarati.



ORIGINALNE IGRE





PS one™

2.000 din!

1.200 din!



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

ISTORIJA KONZOLA

6. DEO

VLADAVINA SONY-JA

Polako stižemo i do perioda u istoriji konzola koji je svima već dosta dobro poznat. Devedesete godine nisu tako daleko i mnogi ih se i dalje veoma dobro sećaju, a verovatno nema nikoga ko se nije bar jednom igrao na Playstationu.

Iako su, kao što ćete videti u daljem tekstu, mnoge kompanije pokušale da osvoje tržište i steknu popularnost svojim novim, inovativnim konzolama, jedan sistem je uspeo da u potpunosti obeleži devedesete godine prošlog veka i da u senku baci sve ostale pokušaje. U pitanju je bio Sony Playstation, verovatno jedna od najpopularnijih konzola svih vremena. No, krenimo od početka...

Godine 1994. i kompanija Bandai je pokušala da napravi proboj na tržište konzola. Naime, te godine je Bandai u Japanu izdao svoj Playdia Quick Interactive System, konzolu koja je uglavnom bila namenjena mlađoj publici, te je imala i nešto manje dimenzije od ostalih. Konzola je ličila na igračku, a koristila je CD kao medij. Većina izdatih naslova bili su dečje, edukativne igre, ali je bilo i nešto drugačijih naslova među kojima su poznatiji Gundam, Sailor Moon, Ultra Man i Dragon Ball Z. Međutim, Playdia je doživeo potpunu propast i uskoro je povučen sa tržišta. Zanimljivo je pomenuti da su momci iz Bandaia čak pokušali i s jednim, prilično očajničkim korakom kako bi postigli neki uspeh. Naime, kada je postalo očigledno da je propast neminovna, počeli su da izdaju posebne Idol CD-ove sa interaktivnim programima u kojima se pojavljivala devojka koja je skidala odeću na igračevu zapovest. No, ništa im nije pomoglo.



Playdia Quick Interactive System, 1994

U isto vreme, Sega se i dalje trudila da opstane u trci. Tako se u novembru 1994. pojavila konzola po imenu Saturn i gotovo odmah je postigla veliki uspeh, potiskujući čak i



Saturn, 1994

najvećeg rivala, Nintendo. Međutim, Saturn se jednostavno pojavio u pogrešno vreme jer je tada Sony konačno izbacio na tržište svoj Playstation. Pojavu Sonyjeve konzola pratila je odlična, agresivna reklamna kampanja i sve druge konzole su gotovo potpuno ignorisane. Ipak, Sega je uspevala da se kako-tako održi, pre svega zahvaljujući odličnom izboru naslova za svoju novu konzolu. Saturn se prodavao prilično dobro, a 1995. je debitovao i u Americi. Ipak, cena mu je bila viša od cene Playstationa, te očekivani uspeh nije usledio, a tome je doprinela i prilično loša reklamna kampanja. Inače, Saturn je koristio dva 32-bitna Hitachi SH2 procesora na brzini od 28 MHz 25 MIPS, 2 MB RAM-a, 1.54 MB video RAM-a, podržavao je rezoluciju od 640 x 224 do 704 x 480 i 16.7 miliona boja na ekranu. Cena mu je bila 399 dolara.



SEGA Rally

No, pozabavimo se ipak malo i Playstationom, kao jednom od najpopularnijih konzola svih vremena. Kompanija Sony je ušla u priču o konzolama razvijajući zvučni čip za Super NES. Nakon nekog vremena, saradnja sa Nintendom je okončana, a Sony se bacio na izradu sopstvene konzole (za šta je najzaslužniji bio čovek po imenu Ken Kutaragi). Osnovana je posebna divizija za razvoj ove konzole, koja će kasnije poneti ime Sony Computer Entertainment Division. Razvoj je potrajao prilično dugo, da bi konačno, 2. decembra 1994. Playstation ugledao svetlost dana. Konzola je odmah postigla neviđeni uspeh - samo prvog vikenda prodato je 100.000 Playstationa. Usledila je sjajna reklamna kampanja, a ubrzo je



Sony PlayStation, 1994



Tomb Raider

Sonyjeva konzola postala najprodavanija do tada. Tome je doprinela i verovatno najveća biblioteka naslova (izdato je više od hiljadu igara) i gomila dodataka. Playstation je koristio procesor R3000A 32 bit RISC na 33.8688MHz, imao je 2MB RAM-a, 1 MB VRAM-a, podržavao je rezoluciju od 640 x 480 i 16.7 miliona boja na ekranu. Početna cena je bila 299 dolara. Kako je ova konzola verovatno poznata svim našim čitaocima, nećemo se detaljnije baviti njome.


NEC PC-FX



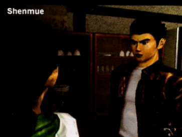
Battle Heat

I druge kompanije su pokušale da uđu u borbu za prevlast na tržištu iako je uspeh Playstationa bio zaista nedostižan. Jedna od njih je bila i NEC te se tako pojavila njena nova konzola - NEC PC-FX. Ono što je u najvećoj meri razlikovalo ovu konzolu od svih drugih bio je neobičan dizajn - ličila je na PC kućište. Imala je odlične grafičke osobenosti, posebno kada je reč o brzini i animacijama. Koristila je 32-bitni NEC procesor na 21.5MHz, imala je 2 MB RAM-a i 1.25 MB VRAM-a, podržavala je rezoluciju od 640 x 480 i 16.7 miliona boja na ekranu. Ipak, uprkos velikom broju dobrih manga naslova koji su se pojavili na njoj, ova konzola nikada nije postigla neki zapažen uspeh, štaviše nikada nije izdata van Japana.

Nakon raskida ugovora sa Sonyjem, Nintendo se bacio na razvoj svoje nove konzole u saradnji sa kompanijom Silicon Graphics. Nintendo je prilično šokirao javnost (a posebno proizvođače igara) odlukom da ostane pri kertridžu kao osnovnom mediju umesto prelaska na CD, međutim, čelnici kompanije su uporno tvrdili da je kertridž i dalje najbolji format. Nova konzola, Nintendo 64, pojavila se u Japanu 20. juna 1996. godine, a malo kasnije i u Sjedinjenim Državama. Iako je bila prilično popularna, upravo pomenuta odluka da se zadrži kertridž kao medij odbila je mnoge razvojne timove te je manjak dobrih naslova bio i više nego očigledan. Uprkos tome, Nintendo 64 je pružio ljudima mogućnost da igraju nekoliko zaista sjajnih igara, među kojima svakako moramo pomenuti Super Mario 64. Nintendo 64 je bitan za sveukupnu istoriju konzola zbog brojnih inovacija koje je uveo - "rumble" efekti na kontroleru, analogni/digitalni kontroleri i tako dalje.

Godine 1998. Sega je ponovo pokušala na napravi proboj na tržište. Posle brojnih peripetija, ugovora sa drugim kompanijama i njihovih raskidanja, tužbi i drugih problema, pojavila se nova Segina konzola - Dreamcast. Veoma brzo je postala popularna i nadmašila je prodaju Nintenda 64. Pored ostalog, Dreamcast je podržavao i takozvanu Sega.net opciju - mogućnost da se igre igraju preko Interneta. Međutim, Sega je i dalje imala probleme s drugim kompanijama, uskoro se desila i smena u rukovodstvu firme, a najveći problem je, naravno, bio Sony Playstation. Konkurencija je jednostavno bila prejaka, ali se i danas Dreamcast smatra najvećim uspehom Sege.


Dreamcast, 1998



Shemmue

Lagano smo stigli i do novije istorije konzola. Došao je novi vek, pojavili su se brojni novi pokušaji, ali su samo malobrojni, oni najbolji, uspeli da ostanu u trci. Kako je reč o tri najaktuelnije konzole današnjeg vremena, njima se nećemo detaljno baviti. Naravno, u pitanju su Playstation 2 (Sony), GameCube (Nintendo) i XBOX (Microsoft). Sve tri su postigle ogromnu popularnost, njihovi tvorci su u konstantnom ratu za prevlast na tržištu, naročito putem ekskluzivnih igara. Njihova era i dalje traje a u poslednje vreme se sve više mogu čuti razna šuškanja, najave i obećanja vezani za sledeću generaciju konzola, pa nas, po svemu sudeći, očekuje još mnogo dešavanja, ratova, saveza, ali pre svega dobrih mašina za igranje i kvalitetnih naslova.


Nintendo 64, 1994



Super Smash Brothers

LEGENDARNE IGRE

Ime igre:	THE KING OF FIGHTERS-94
Autor:	FORSAKEN DEMON
Sistem:	NeoGeo

Kada bi vas neko upitao koliko je kućnih konzola trenutno aktuelno na igračkom tržištu verovatno bi ste uspeli da nabrojite one tri glavne (XBOX, GameCube, Playstation 2) ali bi se retko ko setio da njima možemo pridodati i NeoGeo, najdugovečniji igrački sistem u istoriji. U vreme svog pojavljivanja davne 1990. 16-tobitni NeoGeo je predstaavljao ubedljivo najsnažniju konzolu ali su ga visoka cena i skroman izbor igara zauvek udaljili od većine igrača koji nisu bili spremni da za svaki novi naslov izdvajaju po nekoliko stotina dolara, bez obzira na to što je veliki broj njih bio vrhunskog kvaliteta. Međutim, zahvaljujući fanatičnim zaljubljenicima u ovaj sistem NeoGeo je i dalje aktivna platforma za koju se još uvek izbacuju nove igre a kasnije portuju na druge sisteme kao što je Playstation 2 (uostalom, u broju 37 ste čitali opis Metal Slug 3 koji potiče sa ove konzole a sigurno je da će ih biti još u budućnosti). Neke od njih su serijali Metal Slug, Fatal Fury ili Art Of Fighting, a najslavniji je sigurno The King Of Fighters koji je otpočet igrom koja je tema ovog teksta.





KOF'94 je jedina igra u serijalu u kojoj se sastav timova ne može menjati

Početak velike popularnosti tzv. duel borilačkih igara (Vs borilačkih igara/pojedinačnih borilačkih igara, kako god hoćete da ih zovete) vezan je za pojavu Capcomovog Street Fightera II, ali i za prva 2 Mortal Kombata čija je popularnost dostigla nezamislive granice. U trku se gotovo istovremeno uključio i japanski SNK koji je za sopstveni NeoGeo sistem objavio nekoliko zapaženih ostvarenja kao što su Art Of Fighting, Fatal Fury 2 ili Samurai Shodown. Bez obzira što je bilo reč o kvalitetnim igrama koje će u narednim godinama zaživeti kao serijali i biti portovani na mnoge konzole, SNK se odlučio da pokuša da napravi nešto novo - i tako je 1994. nastao The King Of Fighters. Osnovna ideja je bila da se napravi borilačka igra u kojoj će se naći veliki broj likova (preko 20 u ovom slučaju) iz drugih SNK-ovih borilačkih serijala kao što su Fatal Fury ili Art Of Fighting uz dodatak nekih potpuno originalnih junaka i likova iz starih SNK igara kao što su Ikari Warriors ili Psycho Soldiers. Ukupno, u igri se našlo 24 borca (plus završni protivnik) podeljenih u 8 fiksnih timova (što znači da im se sastav ne može menjati) a svaki od njih je pomalo besmisleno predstavljao po jednu zemlju, pa su tako npr. braća Andy i Terry Bogard (amerikanci) i njihov prijatelj Joe Higashi (japanac) predstavljali Italiju. U KOF-u važi pravilo timske borbe što znači da se u svakom meču sukobljavaju po 2 sastava od 3 borca na sličan način kao u Team Battle modovima - poraženi iz svake runde ispada i na njegovo mesto dolazi sledeći član ekipe. Osim većeg broja standardnih udaraca, svaki od boraca poseduje nekoliko specijalnih poteza i jedan DM (desperation move) koji protivniku oduzima izuzetno veliku količinu energije. U odnosu na tada aktuelne igre kao što su Mortal Kombat II ili Street Fighter II

STILL ALIVE AND KICKING!

King Of Fighters 2002 je tek najavljen za Playstation 2 ali se zato KOF 2003 već pojavio na NeoGeo-u. U odnosu na prethodno izdanje došlo je do priličnih izmena u izvođenju (ubačen je klasični tag sistem, što znači da možete vršiti promene boraca kada god poželite u toku meča) ali i u ostalim elementima. Broj boraca nije najveći u serijalu ali su mnogi od njih novi, a oni stari su dobili novi izgled i manje izmene u spisku udaraca. Igra je već dostupna na NeoGeo automatima a od sredine marta u prodaji će se naći i kertridž za kućnu verziju sistema čija će startna cena biti negde oko 350$!







Slavni borci iz drugih SNK serijala našli su svoje mesto u igri, među njima i Terry Bogard

Turbo u KOF-u '94 je izvođenje magija znatno teže, što je problem koji je uspešno prevaziđen u kasnijim izdanjima.

Tehnički, igra stoji izuzetno dobro, ali pojedini elementi odskaču svojim kvalitetom. Lokacije na kojima ćete imati priliku da se borite izgledaju zaista fenomenalno kada se uporede sa tada aktuelnim igrama (obratite posebnu pažnju na Pao Pao Caffe i desetine animiranih likova u pozadini) ali likovi ne deluju potpuno dorađeno jer nisu naročito kvalitetno animirani. Ipak, sve izgleda neuporedivo bolje od sličnih igara objavljenih u to vreme za SNES ili Sega Mega Drive 2. Zvučna komponenta takođe ima svoje uspone i padove - kvalitet muzike ne zaostaje ni za mnogo novijim igramaali efekti deluju pomalo sintetički.

Zamerke moramo da uputimo i na račun težine koja je zaista preterana - protivnici su



Mai Shirunai je miljenica muških obožavalaca ove igre. A lepota joj nije jedini kvalitet...ne, ne mislimo ništa pokvareno!

u stanju da munjevito blokiraju gotovo sve udarce koje im uputite, tako da igranje može postati frustrirajuće.

Sigurno je da The King Of Fighters '94 nije jedna od najboljih borilačkih igara svih vremena ali ona svoje mesto u istoriji obezbeđuje zahvaljujući sopstvenoj originalnosti koja je joj je i donela fenomenalnu popularnost, armiju fanova a matičnoj kompaniji SNK status besmrtnosti. Kada za par meseci budete igrali KOF 2002 na PS2 setite se da je on samo evolucija ideje nastale mnogo ranije.

IGROMER	
GRAFIKA	KONTROLE
4	4
ZVUK	ZABAVNOST
4	4

Ime igre:	Psycho Fox
Autor:	FORSAKEN DEMON
Sistem:	Sega Master System

Poznata je činjenica da Sega Master System (kao i nijedna druga tada aktuelna igračka platforma) nikada nije uspeo da ugrozi popularnost NES-a, koji se pokazao kao konzola sa daleko kvalitetnijim izborom igara. Bez obzira na to i za SMS postoji na desetine kvalitetnih naslova, a neki od njih poput Psycho Foxa spadaju u prave dragulje koji nikada neće biti zaboravljeni.


Glavni protivnici izgledaju vrlo komično

Glavni protagonisti ove igre su čak četiri lika, svaki sa svojim prednostima i manama. Uloge su podeljenje simpatičnim životinjama i to nilskom konju (najjači, ali i najtromiji član družine), majmunčetu (najslabiji lik, ali izuzetnih skakačkih mogućnosti), tigru (rođeni trkač) i liji koja predstavlja idealnu sredinu i može se reći, vođu ekipe. Sa njom ujedno i započinjete igru, ali će vam pronalaženje školjki omogućiti da je zamenite kada poželite. Protivnici se mogu pobediti na dva načina: ili direktnim skokom na njih ili udarcem rukom. Interesantno je da i prilikom skakanja na protivnike još jednom dolaze do izražaja karakteristike likova, pa će tako nilski konj zbog svoje težine mnogo lakše sabiti protivnika u zemlju od laganog majmunčeta.


Bonus nivoi su interesantno zamišljeni

Ono što je pomalo nezgodno i zahteva određeno vreme za privikavanje je unikatni kontrolni sistem. Likovi povećavaju svoju brzinu ako su neprekidno u pokretu (kao Sonic), ali je to mnogo manji problem od izvođenja skokova iz mesta, koji u početku umeju da koštaju živaca i života. Na svu sreću, uz malo vežbe ovaj nedostatak će potpuno nestati. Posebno originalan je bonus nivo koji se pojavljuje posle svakog


Jaja u sebi kriju razne dodatke, a ponekad i neprijatelje

uspešno završenog regularnog nivoa, pod uslovom da ste u toku njega pronašli barem jednu vrećicu skrivenu u jajima. Uz malo sreće, na njemu možete zaraditi zaista veliki broj života. Ono što je najveći kvalitet igre i što je svrstava u legendarna ostvarenja jeste razvijeni team-play koji vas prosto tera da kombinujete likove ako želite da dođete do skrivenih bonusa i lakše završite nivoe. Na taj način je sjajno sprečena monotonija koja se često javlja kod sličnih ostvarenja.


Nilski konj je jedini u stanju da probije kamene barijere

Da napomenemo da se družini može priključiti i peti član, gavran koga nosite na leđima i koristite za gađanje protivnika, nalik na bumerang! Kako je ovo tipična old school igra, na kraju svakog od 7 svetova vas čeka glavni protivnik koga ne možete pobediti na standardni način, već poseduju određene šeme koje je potrebno "provaliti". Ovi dueli su nekada izuzetno komični - zamislite samo borbu protiv ogromne muve koju treba nekoliko puta poprskati sprejom za ubijanje insekata! Ipak, jako je bitno da ne izgubite život, jer ako se to desi bićete vraćeni na sam početak nivoa! Još jedna mana je i vek trajanja igre, jer je ona potpuno linearna - jedno


Većina nivoa sadrži skrivene lokacije kao što je ova

jedino prelaženje je sasvim dovoljno da vidite sve što ona ima da ponudi. Na svu sreću, zbog skrivenih lokacija i integrisanja osnovnih RPG elemenata Psycho Fox ipak poseduje solidan replay value.

Za razliku mnogih sličnih igara iz tog perioda (govorimo o 1989. godini) ovde je dozvoljeno da nastavite partiju posle gubitka svih života, i to od nivoa na kom ste stali. S obzirom na to da težina nije nimalo naivna, ovo je bila mudra odluka programera.


Svi likovi su izuzetno simpaticni i sjajno animirani

Vizuelno, igra je u svoje vreme važila za jednu od lepših. Zahvaljujući detaljnim likova i pozadinama (kojima dodůše nedostaje više raznovrsnosti) Psycho Fox izgleda impresivno kada se poredi sa većinom SMS naslova. Prosečnu zvučnu podlogu donekle vade vesele i slušljive muzičke teme, kojima je jedina mana što ih ima isuviše malo. Čak i danas ova igra deluje prilično sveže zahvaljući svojoj originalnosti i dobroj dozi humora. A pravi igrači to sigurno znaju da cene.

IGROMER

GRAFIKA	KONTROLE
4.5	4
ZVUK	**ZABAVNOST**
4.5	4.5

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE !



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
1100,00
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Hiljadustodinara
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD:

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!







3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije mozete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

TONY HAWK'S UNDERGROUND

II DEO



Nivo 15: Find the Ultimate Spot

Impress the Girls

Izvedite odgovarajući broj poena u combo stilu u tri različita dela ovog nivoa:



1 - U sudu van hotela koristite kombinaciju specijalnih trikova i reverta u manual-e po doskoku.

2 - Na plaži ispred suda hotela izvedite razne flatland trikove da ispunite combo.

3 - Koristeći sud ispred hotela na drugoj strani plaže, impresionirajte bikini devojke i dovršite zadatak.

Luau Competition

Ovo takmičenje se sastoji od tri polu minutne runde. Ovo je jedan od načina da se postigne visok broj poena: Stojte mirno na startu, uskočite u manual i izvedite flatland trikove dok vam se ne popuni special bar. Završite sa manuelom i krenite ka quarter pipe-u. Uradite Boneless na vrhu cevi, izvedite specijalan trik kao McTwist u vazduhu, pa revertujte u manual po doskoku. Skočite i uradute flip trik, sletite u manual i vozite do quarter pipe-a na vrhu padine. Izvedite još jedan specijalan trik da revertujete manualne kombinacije, pa se blago okrenite levo i grind-ujte nakrivljenu palmu. Na najvišem delu grind-a, skočite i uradite flip trik pre nego se grind-ujte nazad niz drvo.

Wallows Combo Bowls

Vozite uz quarter pipe ispred starta i preskočite prvi zeleni marker. Revertujte u manual po doskoku i preskočite marker na drugoj strani, zatim revertujte opat u manual i preskočite preko poslednjeg zelenog markera.

High Lines

Na početku preskočite ogradu i grind-ujte svetleću žicu. Prebacite se na Crooked grind (2 puta krug) i skočite sa žice onda kad se pojavi tekst 'That's far enough!'

Off the Walls

Na startu preskočite odskočnu rampu i sletite u manual-u u jarak. Grind-ujte daske na sredini jarka, skočite i uradite manual ka zidu na kraju jarka (Na normal zadatak se ovde završava). Uradite Wallplant sa zida za 'Off the Walls Manual' i doskočite u manual, grind-ujte opet daske i završite u manual-u.

Kill Wallows

Sa starta se okrenite za 90 stepeni i grind-ujte desni gelender ka kućama (1). Skočite na levo i grind-ujte balkon na prvoj kući (2), spustite se sa kraja i grind-ujte zid ispod (3). Skočite sa kraja zida i grind-ujte ivicu malog krova (4), zatim skočite i sletite na balkon ispred kuće (5). (Na easy se ovde završava zadatak)Skočite sa rampe na kraju balkona i držite Trougao da grind-ujete balkonske gelendere (6-7). Sa kraja gelendera skočite levo da doskočite u half pipe ispred kuće (8). Izađite odatle. Vozite do dna Wallows suda gde ćete



videti most sa dve quarter pipe-a ispod. Vozite uz desni i grind-ujte levo duž gelendera iznad, koje pak vodi do ograde gde su kuće (9-10). (Na normal se ovde završava) Skočite sa gelendera i vratite se nazad do vrha Wallows suda. Grind-ujte levi gelender ka kućama (11). Skočite desno od ograde i grind-ujte balkon kuće (12), zatim skočite sa balkona i sletite na platformu (13). Pređite preko male odskočne rampe na kraju platforme i držite Trougao da grind-ujete preko cirada (14-16). Skočite sa cirada i naskočite na ivicu krova da grind-ujete (17).Skočite sa kraja krova i blago se okrenite desno i videćete most sa dve quarter pipe ispod jedne njegove strane. Vozite uz desnu cev i grind-ujte gelender iznad (18), koje vode do ograde na strani gde su kuće (19). Negde na pola puta pritisnite Trougao da se spustite na novu žicu (20), zatim skočite na desnu stranu.

Island Liptrick Tour

1 - Vozite napred gde ćete naći prvu Lip trik lokaciju iznad half pipe stene koji se nalazi usred Internacionalne Trinket mesta.

2 - Spustite se nazad do stene i vozite ka putu. Skrenite na levo za 90 i vozite duž leve strane puta gde ćete naći drugu Lip trik lokaci-



ju, na gelenderu iznad quarter pipe-a, koji je ispod lelujavog krova.

3 - Spustite se do quarter pipe-a i skrenite na desno za 90.Vozite do kraja puta, na ćošku skrenite levo za 90 i vozite duž desne strane ulice. Treću Lip trik lokaciju ćete naći iznad quarter pipe, posle ljubičastih klupa.

4 - Spustite se do quarter pipe i vozite do kraja puta. Na raskrsnici skrenite desno za 90 i pređite preko trave do quarter pipe sa druge strane hotela. Odskočite sa quarter pipe i uradite Lip trik na gelenderu odgovarajući broj sekundi.

Climb the Hotel

Popnite se na žut autobus, a zatim skoknite na ivicu hotela iznad vas. Okrenite se na levo za 90, preskočite prazninu i popnite se na vrh merdevina. Na vrhu merdevina se okrenite na desno za 90, pa skočite na žicu na vaše desno. Popnite se sa bilo koje strane žice, skočite na ivicu krova i povucite se gore.

Nivo 16: Get the Shot

Hotel Hopper

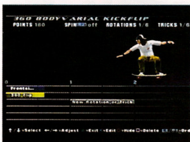
Napravite polu okret na startu i napunićete full special bar ako odradite jedan trik na quarter pipe-u. Kada se nađete na quarter pipe-u, krenite napred i uradite boneless sa odskočne rampe sa druge strane krova. Na kraju grind-ujte jednu od zastavica na sledećem krovu.

Craziest Footage Ever

1 - Napravite odgovarajući broj poena u roku od dva minuta. Jedan od načina da to uradite je da grind-ujte cev na samom startu, skočite sa nje i da sletite u manual-u, a zatim



opet krenete sa quarter pipe-a i uradite specijalan trik. Po doskoku na quarter pipe uradite manual i grind-ujte cev. Ponovite ovu kombinaciju na drugoj strani krova.



2 - Vozite pravo od starta i držite R2 da se spustite preko quarter pipe-a na drugu stranu krova. Okrenite se u vazduhu za najmanje 900 stepeni (da 900 stepeni) (ili 720 na easy) i sletite na quarter pipe.

3 - Uzmite full special bar tako što ćete grind-ovati cevi na krovu i prići odskočnoj rampi blizu helikoptera. Uradite Boneless sa rampe i McTwist preko helikoptera i ispunili ste zadatak.

Nivo 17: Last Minute Tasks

Skate Tom's Part

Uradite potreban broj Nolija (L2, L2, X) u prvom delu i Pressure flip-ova (L2, X) u drugom delu. U trećem delu , odradite potreban broj poena koristeći noli ili pressure flip.Jedan od načina da ovo uradite je da se na početku okrenete na desno za 90 stepeni, krenete ka quarter pipe-u sa druge strane. Popunite full special bar pre dolaska do quarter pipe-a, tako što ćete grind-ovati klupe. Uradite Pressure flip na vrhu cevi, McTwist u vazduhu, po doskoku se revertujte pa skočite i grind-ujte klupu. Skočite na zemlju i uradite još jedan specijalan trik na quarter pipe-u da dovršite kombinaciju.



Filming a Line

Jednostavno stanite iza skejtera dok on radi svoje trikove i to je to.

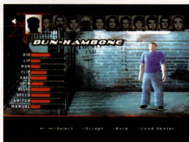
Bust Some Flatland

Uradite sve prikazane flatland trikove da završite sa prvim delom. U drugom delu, postignite odgovarajući broj poena u jednom cugu koristeći samo flatland trikove.

Race the Blowcart

Skrenite blago levo i vozite pravo u prvu hrpu lišća. Pređite preko druge hrpe odmah tu na levo, pa pređite preko male padine do treće hrpe. Skrenite na levo i vozite duž puteljka do četvrte hrpe. Odvezite se do druge strane puta i udarite petu hrpu na dnu padine, pa se odvezite uz padinu za šestu hrpu lišća.

Pratite ovaj put za još dve hrpe lišća, zatim se od kraja puteljka odvezite do druge strane puta i pri dnu nekih stepenica je deveta hrpa. Nastavite pravo do cveća gde je deseta hrpa. Skrenite na levo i vozite duž desne strane reda drveća za 11. hrpu lišća, pa prođite quarter pipe i skrenite na desno za 12. hrpu lišća. Vozite duž



desne strane fonatne i pređite put da nađete 13. hrpu pri dnu duple padine, zatim nastavite do vrha padine za 14. hrpu. Pratite puteljak na vrhu za 15. hrpu, vozite niz dugačku padinu, pređite ulicu do dva između sejača za 16. hrpu. Po prolasku sejača skrenite na levo i vozite uz padinu za još dve hrpe lišća. Na vrhu skrenite na desno i vozite duž puteljka na ivici bazena za 19. hrpu. Odvezite se do drugog kraja ovog područja, do početka mosta za 20. hrpu lišća. Nastavite pravo ka drugom kraju mosta i sredite 21. hrpu kod drveta. Okrenite se za 180 i vozite duž levog mosta za 22. hrpu. Na kraju mosta naglo skrenite levo i vozite niz stepenice za poslednju hrpu lišća.

Party Dregs

Ovde vam je cilj da pojurite tri skejtera koji se nasumice kreću po nivou. Lako ćete ih uočiti jer svaki od njih ima belu lebdeću lobanju iznad njihovih glava. Bukvalno uđite u njih da povratite vaše stvari i time ste ispunili cilj.

Slam City Fan

- Easy težina: Vozite napred i pokupite prvu majicu na desnoj strani suda. Skrenite blago desno i na vrhu padine pokupite drugu majicu, pa se spustite niz padinu za treću majicu. Prođite pored sejača za četvrtu majicu, skrenite na desno i prođite između dva quarter pipe za petu majicu. Pređite na drugu stranu puta i vozite uz padinu za šestu i sedmu majicu. Na vrhu skrenite levo i vozite duž puta da pokupite poslednje tri majice.



- Normal težina: Krenite napred i uradite manual da pokupite prvu majicu. Iskočite iz manual-a i grind-ujte ivicu suda za sledeće tri majice, zatim posle ćoška skočite desno i grind-ujte padinu za još tri majice. Nastavite pravo preko klizališta na dnu padine za poslednju majicu.

- Sick težina: Krenite napred i grind-ujte ivicu suda za prvu majicu, zatim skočite desno i grind-ujte sejač za drugu majicu. Skočite sa izbočine na sejaču, doskočite u manual i vozite do quarter pipe na desno. Grind-ujte levo duž vrha quarter pipe-a i skočite sa kraja da grind-ujete iskošen sejač za četvrtu majicu. Pre ćoška brzo skočite i sletite u manual. Otkotrljajte se uz quarter pipe za petu majicu, skočite na vrhu i grind-ujte ivicu iznad za još dve majice. Sa kraja ivice skočite i grind-ujte žicu za osmu majicu, brzo skočite desno i grind-ujte gelender za devetu majicu. Skočite odatle i manual-om dođite do quarter pipe-a za desetu majicu.

Ralphie Got Busted

Skrenite na levo i skočite kroz prozor, zatim po doskoku skrenite na desno za 90 i krenite napred da uzmete Leaf Blower (duvač lišća). U sledećem delu zadatka, udarite šest hrpa lišća da nađete Ralfov pasoš.

- Easy i normal težina: Krenite napred i baš



pre staklene kupole skrenite na levo. Vozite duž puta da udarite prve dve hrpe, zatim uz desnu padinu i na levoj strani udarite treću hrpu. Okrenite se nazad i vozite niz padinu, na dnu blago skrenite desno i idite do fontane da udarite četvrtu hrpu. Nastavite vožnju oko fontane da udarite petu hrpu. Nastavite da vozite pravo i spustite se niz padinu ka klizalištu. Kod njega se okrenite i vozite uz duplu padinu do statue, iza koje je poslednja hrpa. U drugom delu, popnite se uz merdevine i priđite Ralfiju.

- Sick (bolesna) težina: Krenite napred ka staklenoj kupoli. Prođite kroz vrata na desnoj strani kupole, uđite u hotel i na sredini sobe je prva hrpa. Po udaranju se okrenite i izađite na vrata. Odvezite se do sredine kupole za drugu hrpu.



Po doskoku sa kupole skrenite na levo. Vozite preko klizališta, pa uz levu stranu padine na drugoj strani, zatim se na vrhu okrenite da vidite treću hrpu na ivici. Polako priđite da udarite hrpu, pazeći da nepadnete. Četvrta hrpa se nalazi na ivici iznad suda. Prođite levu stranu suda, okrenite se za 180 na vrhu i vozite duž padine da udarite četvrtu hrpu. Vozite niz prvi set stepenika sa desne strane posle suda. Na dnu stepenica, videće se most sa petom hrpom lišća na ivici sa desne strane mosta. Vozite uz padinu između desne strane mosta i ivice da udarite u petu hrpu. Polako vozite duž ove krive ivice izbegavajući uz put drveće. Na drugom ćošku, jedno drvo će biti ba sredini ivice, zato samo sklonite desne točkove kolica sa ivice i nastavite. Udarite poslednu hrpu lišća na drugom kraju ivice. U drugom delu, popnite se uz merdevine i priđite Ralfiju.



Impress the Reporter

Postignite potreban broj poena bilo gde na ovom nivou i to u roku od dva minuta.

Return the Guest Passes

Vozite pravo i pratite puteljak do prve propusnice na ćošku gelendera. Grind-ujte gelender da pokupite dve propusnice, skočite i manual na ivicu sa druge strane puta. Grind-ujte ivicu za treću propusnicu, skočite da grind-ujete sledeću ivicu, skočite i manual do quarter pipe-a. Odskočite od njega i grind-ujte duž ivice iznad za 4. i 5. propusnicu. Pre ćoška ivice, skočite i grind-ujte za 6. propusnicu. Skočite i grind-ujte ivicu suda za sedmu. Pre sledećeg ćoška suda skočite napred i sletite u manual na put. Otkotrljajte se do quarter pipe na drugoj strani ulice i pokupite osmu, zatim odskočite da grind-ujete vrh autobuske stanice. Grind-ujte duž strane za 9. propusnicu, skočite sa kraja i manual do quarter pipe-a sa druge strane puta. Grind-ujte duž leve vrha quarter pipe-a za 10. prpousnicu, skočite i manual na levu stranu puta za 11. propusnicu. Nastavite napred i grind-ujte duž prednjeg dela dugačke quarter pipe ispred vodopada za 12. propusnicu. Skočite da grind-ujete krivu ivicu na kraju cevi za 13. propusnicu, zatim skočite sa male padine i manual preko platforme ispred zgrade i pokupite poslednju propusnicu.



Pick Up Everyone In the Limo

Krenite napred da nađete prvog skejtera. Nastavite duž desne strane puta i pokupite drugog skejtera. Skrenite na levo za 90 i prođite ispod mosta da nađete trećeg skejtera kod suda. Skrenite na levo i vozite niz padinu da pokupite 4. skejtera kod klizališta. Skrenite levo i vozite uz levu stranu padine za petog skejtera. Na vrhu skrenite blago desno za šestog skejtera, pa prođite oko leve strane fontane za sedmog skejtera. Skrenite desno i vozite duž puta za poslednjeg skejtera. Za kraj se okrenite za 180, vozite duž desne strane puta ka ulazu u bioskop.

Special Goal

Napunite full special bar i uradite Casper Handstand (Dole, Desno + Trougao) kad prođete kroz checkpoint-ove.

Nivo 18: Destroy the Slam City Jam

Blimp

Skrenite desno i poletite napred da spasete prvog navijača. Skrenite blago levo i poletite napred da spasete drugog navijača, zatim skrenite levo za 90 i spasite trećeg navijača. Okrenite se na levo za 90 i nastavite pravo da spasete još dva navijača.



Learn the Hip Transfers

Uradite Hip transfer rampe tako što ćete svakoj rampi prići sa blagim uglom, skaćući na vrh i zatim držeći R2. Uradite potreban broj.

Destroy the Vert Contest

- Ovaj half pipe je veći u odnosu na onaj korišćen u prethodnom takmićnenju, tako da je lakše povezati grind i airs. Grind-ujte jednu stranu half pipe-a, doskočite u manual na flat-u i uradite air suprotnoj strani rampe. Po doskoku revertujte u manual, grind-ujte half pipe, doskočite u manual pa nastavite malopređašnji combo.

- Laka oprema iznad half pipe se može koristiti za lip trikove i grind-ove.
(Isto kao grind-ovi, i lip trikovi se mogu menjati pritiskom na kombinaciju dugmića: kocke, kruga, trougla)

- Speaker lip vredi dvaput više od gorepomenutog light rip gap. Po doskoku od speaker lip-a, skejter će se kretati mnogo brže nego inače što omogućava lakše poene. Npr. Boneless ka Invert 'Speaker Lip', po doskoku na half pipe revertujte u manual i uradite McTwist sa obe strane rampe, sve ovo vam vredi preko 100,000 poena.

Destroy the Street Contest

- Krivi gelender koji se nalazi malo levo od starta je odličan za postizanje poena. Grind-ujte ga koristeći varijacije (kombinacije kocka, trougao i krug). Doskočite do quarter pipe uz manual, izvedite specijalan potez na quarter

pipe, kao McTwist, po sletanju revertujte u manual i grind-ujte nazad uz gelender.

- Flatland trikovi su važan deo pobede na takmičenju. Stanite, skočite u manual i eksperimentišite sa raznim flatland varijacijama. Zapamtite da pivoti (R2), dok izvodite manual, vrede kao jedna kombinacija, zato ih često koristite dok radite flatland trikove.



- Kao i u prethodnom takmičenju, wallplant su odličan način za postizanje poena. Veliki Slam City Jam ćete naći u gornjem levom uglu skejt parka. Priđite sa napunjenim full special bar-om, skočite i wallplant dasku i odskočite u McTwist. Ovo vam vredi 15,000 poena, i u kombinaciji sa malo grind-ova i manual-a, možete skupiti oko 100,000 poena.

Best of Show

Krenite napred i grind-ujte svetleću ivicu. Na kraju krenite da grind-uete zakrivljen gelender, pa skočite na sledeću svetleću ivicu na desno. Skočite levo, doskočite u manual i brzo opet skočite da grind-ujete zakrivljenu svetleću ivicu. Skočite sa kraja, manual i grind-ujte visoku ivicu. Skočite sa ivice i grind-ujte zakrivljenu ivicu ispod, a zatim grind-ujte dve male ivice. Skočite sa druge i grind-ujte gelender uz padinu, izvedite specijalan potez na quarter pipe. Kad uspete da imate više poena od Erika, sačekajte da tajmer pokaže 0.



Special Goal

Popričajte sa Bucky Lasek-om kod half pipe-a. Napunite full special bar i zatim izvedite 1990 Invert (Levo, Desno + Trougao) na oba zvučnika.

Nivo 19: It's Gotta be the Shoes

Adio - Show Off Your Skills

Spustite se u sud i prebacite se u sledeću sud na levo. Revertujte u manual po doskoku, okrenite se na levo za 90 i prebacite se u sledeći sud. Revertujte u manual po doskoku i prebacite se u sledeći sud na desno.

Vans - Whoop It Up For the Crowds

Tri grupe sadrže Lokalce (koji se nalaze na klizalištu), Stari äkolski Pankeri (kod statue blizu klizališta) i skupljači cipela (ispod mosta blizu trećeg suda u 'Adio - Show Off Your Skills'). Kao zadatak izvedite određen combo ispred svake gužve.



Circa - Pass the Test

- Easy i normal težina: Vozite pravo i grind-ujte krivu ivicu u donjem levom ćošku klizališta za slovo C. Skočite i manual preko klizališta za slovo I, zatim skočite na sledeću ivicu i grind-ujte je za slovo R. Skočite odatle, grind-ujte gol i spustite se da grind-ujete sledeću ivicu za slovo C. Skočite, manual preko klizališta i grind-ujte sledeću ivicu za slovo A.

- Sick težina: Krenite pravo i grind-ujte krivu ivicu u gornjem desnom ćošku klizališta za slovo C. Skočite odatle i grind-ujte vrh gola, spustite se na krivu ivicu i grind-ujte je za slovo I. Na kraju ivice skočite desno i grind-ujte levu ivicu za slovo R. Skočite, grind-ujte gol i spustite da grind-ujete sledeću ivicu za slovo C. Na kraju ivice skočite za slovo A.

ES - Kill the Score Spots

1 - Grind-ujte levu ivicu i pokušajte da uradite najmanje dve grind varijacije. Na kraju skočite desno i sletite u manual-u na put, zatim uradite trikove na quarter pipe-ovima sa bilo koje strane puta.

2 - Skrenite blago desno i grind-ujte gelender na vrhu padine. Pošto je dugačak gelender, možete uraditi mnoge grind varijacije, pod uslovom da se sporije krećete. Na kraju skočite i doskočite u manual-u. Uradite specijalan trik na quarter pipe ispred vas, po doskoku revertujte u manual pa grind-ujte nazad duž gelendera uz padinu. Nastavite ovim metodom dok ne ostvarite dovoljan broj poena.



3 - Krenite niz padinu i upadnite u sud na levo. Kao zadatak napravite određen broj poena u jednom combu.



Get the Moscow Trip

1 - Sa starta skrenite blago desno, pređite preko fontane, vozite pravo duž desne strane puta da nađete čarape.

2 - Nastavite pravo i skrenite desno posle zgrade. Vozite uz quarter pipe levo od vodopada i spustite se u sud. Okrenite se na levo za 90 stepeni i iskočite iz suda da pokupite cipele sa staze.

3 - Skrenite levo i pređite preko ulice do velike padine sa druge strane. Skrenite levo na vrhu padine i krenite pravo da pokupite trofej.

4 - Nastavite pravo i vozite niz sledeću padinu na levo, zatim vozite do kraja puta, pre autobusa.

Nivo 20: Welcome to Russia

Serve the People

Izvedite sve naznačene lip trikove, dok u drugom delu uradite sve lip trik kombinacije.

Blind Big Brother



Od starta vozite pravo i iskoristite quarter pipe da odskočite na ivicu. Grind-ujte je i udarite u dve sigurnosne kamere, zatim preskočite prazninu i nastavite da grind-ujete ivicu dok ne udarite treću kameru. Iskoristite malu izbočinu na ivici da odskočite na ivicu iznad, nju grind-ujte do čoška gde je četvrta kamera (Na easy zadatak se ovde završava). Skočite sa kraja ivice i grind-ujte ivicu na sledećoj zgradi gde je peta kamera. Skočite sa kraja ivice i grind-ujte iskrivljen gelender oko tornja za šestu kameru, zatim skočite sa ivice i vozite do kraja puta za sedmu kameru.

Ready for Battle

Krenite od starta i grind-ujte levu stranu tenka. Skočite, sletite u manual-u i ponovo skočite da grind-ujte iskrivljen gelender. Skočite sa kraja i grind-ujte ivicu sledećeg tenka, zatim skočite sa desne strane i doskočite u manual-u između dve quarter pipe-a. Na kraju izvedite specijalan trik na bilo kojem half pipe-u.



Over the Wall

1 - Uradite full special bar i priđite quarter pipe najbliži zidu. Na vrhu uradite Boneless i prebacite se preko zida do quarter pipe-a sa druge strane.

2 - Grind-ujte desnu ivicu da odvratite pažnju čuvaru, skočite do ivice sa leve strane da odvratite pažnju drugom čuvaru. Grind-ujte duž cele ivice oko tornja i ostanite na levoj ivici da odvratite pažnju trećem čuvaru. Skočite na desnu ivicu da je grind-ujete zbog četvrtog, petog, i šestog čuvara. Sada skočite na levu ivicu zbog sledeća tri čuvara i na kraju grind-ujte desnu ivicu za poslednjeg čuvara.

3 - Trčite napred od starta i popnite se uz merdevine do ivice na vrhu. Okrenite se za 90 i potrčite do ćoška gde ćete polako prići ivici i visiti odatle. Uhvatite se za konopac, idite do kraja i zazvonite na zvona.

Special Goal

Popričajte sa Tony Hawk-om na vrhu half pipe-a blizu tenkova. Uradite full special bar i 360 Varial Heelflip Lien (Levo, Dole + Kocka) bilo gde na nivou.

Nivo 21: Time to Skate Comrade

Manuals for Muskovites

Izvedite sve naznačene flatland kombinacije.

Ratings Stunts

1 - Lenin's Statue: Sa starta blago skrenite desno i prođite kroz luk. Nastavite duž puta, do kraja, okrenite se za 90 stepeni gde ćete naći deo sa kamermanima. Preskočite ivicu na desno i naći ćete se u delu sa po jednim quarter pipe-om na obe strane. Ovde postignite što više poena pre nego se kamermani presele na drugu lokaciju.



2 - St Basil's: Skočite sa daske kad se završi snimanje kod Lenjinove statue i potrčite uz dupli set stepenica ka drugoj strani. Skoknite nazad na skejt i vozite do gornjeg desnog ćoška, zatim kroz luk na desnoj strani i vozite pravo do daljeg dela gde ćete naći St Basil statuu. Dugačka iskrivljena ivica i gelender su najbolji način za postizanje poena, ali i flatland trikovi isto mogu pomoći.

3 - The Armory: Pratite crvenu strelu do tankova, zatim prođite kroz luk na levo. Prođite onda kroz luk na desno i preskočite levu ivicu da opet dođete u deo gde su kamermani. Mnogobrojni quarter pipe-ovi su odlični za postizanje poena, i prelazak preko mosta u kombinaciji sa specijalnim potezom je dobar. Ostvarite ostatak poena po vašoj volji.

Circus Act



Skočite u manual sa starta i izvedite flatland trikove da biste pobedili odgovarajući rekord. Koristite Pivote (R2) dok radite manual, za extra poene.

Gap Hunting

Pronađite potreban broj gapova (praznina) bilo gde na nivou. (na ovom nivou ih ima 61).

Warm Up

Napravite potreban broj poena bilo gde na nivou. Dobro mesto za to je unutar suda na početku. Samo nastavite da izvodite kombinaciju McTwist da revertujete u manual-e.

Double Done

Sačekajte da Eric uradi lip trikove u sudu, zatim skočite preko njega i uradite bilo koji trik. Za kraj postignite odgovarajući broj poena u dubl trikovima.



Nivo 22: Goodbye Sweet Moscow

Anonymous Caller

Siđite sa daske, skrenite desno za 90 i potrčite uz dupli set stepenica do vrha da sretnete prvu kontakt osobu. Nastavite skejtom napred da sretnete drugu osobu na ivici blizu staklene kupole. Odvezite se oko desne strane kupole i nastavite pravo do krive ivice za treću osobu. Vratite se nazad do ispred kupole za četvrtu osobu. Nastavite da vozite oko kupole i ispred krive ivice sretnite petu osobu. Okrenite se za 180 i vratite se nazad do druge



strane područja gde ćete kod ivice naći šestu osobu kako stoji. (Na easy prvi deo zadatka se ovde završava). Okrenite se desno za 90, pa blago levo i vozite do krive ivice na drugoj strani područja za sedmu osobu. Okrenite se na levo za 90 i vratite nazad da sretnete osmu osobu opet kod ivice. Okrenite se na levo za 90 i vratite se do staklene kupole da sretnete devetu osobu blizu ivice. Vozite iza kupole za desetu osobu. Nastavite da vozite oko kupole i siđite niz duple stepenice za poslednju osobu. Po pronalaženju svih 11 kontakt osoba, izvedite naznačen broj spine prebacivanja preko krova dok radite full spinove (360).

Party Favors

1 - Vozite kroz luk i uđite u deo gde su nekoliko half pipe sa desne strane. Po njihovom prolasku okrenite se na desno i idite do ćoška da pokupite Nadiu. Pratite crvenu strelu da se vratite na start.

2 - Okrenite se za 90, vozite nazad kroz luk i po prolasku pored half pipe-ova okrenite se desno. Nastavite niz put u gornjem desnom ćošku i naći ćete Tatjanu ispred St Basil crkve. Pratite crvenu strelu nazad do starta.

3 - Okrenite se, vozite kroz luk i po prolasku half pipe-ova skrenite desno da nađete Irinu. Vratite se do starta.

4 - Okrenite se, vozite kroz luk i po prolasku half pipe-ova skrenite levo, idite do zaleđenog quarter pipe u ćošku i pokupite Svetlanu.

5 - Kada pokupite Svetlanu okrenite se i vozite do sredine područja da nađete Marišku.

6 - Kada pokupite Marišku, okrenite se levo za 90 i vozite niz put da se vratite do St Basil crkve. Po ulasku na ovo područje, okrenite se na desno za 90 i naći ćete Ritu iza statue.



7 - Kada pokupite Ritu, okrenite se i vratite se duž levog puta do velikih half pipe-ova. Larišku ćete naći blizu starta sa desne strane arkada. Pratite crvenu strelu nazad do starta.

Hangover Cure

Idite napred da pokupite aspirin. Sa kraja puta skočite i grind-ujte vrh quarter pipe za roze materijal. Skočite sa kraja i grind-ujte ivicu posle tenka, za jaja, vodu, vitamin A i vitamin B12. Skočite sa ivice i grind-ujte ivice oba tenka za vitamin Z i neke pseće dlake!?. Skočite sa drugog tenka i grind-ujte mitraljez na trećem tenku za Eye of the Newt (oko od Njuta).



Po doskoku sa trećeg tenka blago skrenite levo i okrenite se ka zaleđenom quarter pipe-u. Odskočite sa quarter pipe i grind-ujte levi gelender iznad da pokupite 10 stvar. Preskočite prazninu i grind-ujte sledeći gelender za drugu bocu roze nečega. Skočite i grind-ujte ivicu zgrade da pokupite supu od piletine. Skočite sa ivice quarter pipe i grind-ujte gelender ispod. Sa kraja skočite i grind-ujte ivicu quarter pipe za drugi deo nekakvih psećih dlaka.Fuj!

Skočite sa kraja cevi i grind-ujte ivicu zgrade, skočite sa kraja da doskočite u deo St Basil-a. Grind-ujte krivu ivicu ispred statue da pokupite čvrstu hranu, kapi za oči i toalet papir. Skočite i vozite niz put. Grind-ujte desnu stranu tenka za biljnu terapiju, odskočite sa male izbočine i grind-ujte ivicu sa druge strane praznine za maslinovo ulje. Skočite sa padine na kraju ivice i grind-ujte ivicu zgrade da dobijete činiju sa čilijem. (Na easy se ovde završava)

Skočite sa kraja zgrade i blago skrenite desno, grind-ujte zaleđeni quarter pipe za 20 stvar. Odskočite sa male padine na quarter pipe i grind-ujte ivicu iznad za energy piće. Skočite i grind-ujte ivicu zgrade za tajni napitak. Skočite i grind-ujte gelender oko St Basil-a za treći deo nekih psećih dlaka. Skočite sa gelendera i grind-ujte drugu ivicu zgrade za vitamin E, zatim skočite i sletite na put od sledeće zgrade za beta karotin. Grind-ujte desnu ivicu puta za bioflavenoide. (Na normal se ovde završava).

U ovom delu će biti mala padina na ivici. Grind-ujte uz nju i skočite pre kraja, u vazduhu odskočite od skejta i uhvatite se za šipku na zgradi. Povucite se gore na zgradu, grind-ujte levo duž gelendera za sok od limuna. Na kraju gelendera uradite Pressure flip (L2) da odskočite dovoljno visoko da grind-ujete žicu za kanister sa vazduhom.

Grind-ujte oko tornja i nastavite duž sledeće žice da uzmete pijavice.

Skočite sa kraja žice i sletite na zgradu da uzmete 29-tu stvar, zatim grind-ujte levo duž gelendera na jednoj strani zgrade. Odskočite sa izbočine. Grind-ujte gelender na sledećoj zgradi za malo vode, zatim skočite sa kraja gelendera i grind-ujte krivu ivicu na tornju za sledeću stvar. Skočite sa kraja prve ivice pa pokupite Voodoo lutke sa krive ivice na tornju. Skočite sa kraja i grind-ujte gelender na sledećoj zgradi za poslednju stvar.

Straight Outta Moscow

Vozite napred i popnite se uz merdevine na platformu. Okrenite se desno za 90 i popnite se uz merdevine, zatim sačekajte da se čuvar skloni sa vidika. Posle toga skočite preko puteljka i krenite oko desne strane staklene kupole. Iskočite iz suda sa druge strane kupole i popnite se uz sledeće merdevine sa leve strane zgrade. Otrčite duž ivice, skočite sa kraja, sletite u sud, iskočite sa drugog kraja i krenite napred. Skočite levo kod zida na ćošku puta i spustite se do St Basil područja sa druge strane. Za kraj popričajte sa Aleksandrom blizu statue.



Nivo 23: Keepin it Real

Create - A - Trick

Napunite full special bar i izvedite naznačene specijalne trikove da biste pristupili Create-A-Trick-Editor. Za kraj ili modifikujte trikove ili izađite iz editora.

Combo the Entire City

Krenite napred od starta i grind-ujte ivicu sa druge strane ulice (1). Skočite sa kraja ivice i uz manual se spustite niz padinu do male odskočne rampe (2). Skočite s nje i grind-ujte žicu iznad (3), zatim skočite sa žice i grind-ujte ivicu oko klinike sa druge strane ulice(4-6). (Na easy zadatak se ovde završava).Skočite sa ivice

pre drugog ćoška i grind-ujte gelender na sledećoj zgradi (7-9). Skočite sa gelendera, uz manual na drugu stranu ulice i grind-ujte cev (10-11). (Na normal zadatak se ovde završava).Skočite levo kod male uzbrdice u cevi i grind-ujte ivicu krova (12-13). Preskočite prazninu i grind-ujte drugi deo krova (14). Nastavite da grind-ujete ivicu na kraju krova (15), zatim preskočite prazninu i grind-ujte sledeću ivicu (16). Na kraju ivice skočite desno i grind-ujte gelender sa druge strane puta (17-18). Skočite levo pre drugog ćoška i grind-ujte duž ivice mosta (19-20). Skočite levo na kraju i grind-ujte gelender (21). Preskočite prazninu na kraju gelendera i grind-ujte sledeći gelender (22), koji dovodi do još jednog gelendera (23). Skočite levo na kraju ivice i grind-ujte sledeći gelender (24).



Nivo 24: Spreadin' the News

Do All of the Tricks

Izvedite sve naznačene trikove u naznačenom roku.

Score Big

Napravite odgovarajući broj poena u roku od dva minuta. Jedan način da to uradite je da grind-ujete crveni gelender levo od startne pozicije i na njegovom kraju skočite na cev. Grind-ujte cev uz razne grind varijacije, zatim skočite sa kraja cevi i doskočite na put u manual-u. Uz manual dođite do kanalizacione half pipe u gornjem desnom uglu i tu pokupute ostatak poena.

Nivo 25: Pick Your Team Members

Izaberite pet od trinaest skejtera: Bob Burnquist, Tony Hawk, Eric Koston, Bucky Lasek, Bam Margera, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Paud Rodriguez, Geoff Rowley, Arto Saari, Jamie Thomas i Mike Vallely. Pošto ste izabrali skejtere, selektujte 'Done' i pristupite team imenu.

Nivo 26: The Video to End All



Jersey Spine Trickspot Challenge

Izvedite sve naznačene trikove na voznoj stanici.

Big Apple Spot Challenge

Izvedite trikove na naznačenim mestima u nivou.

Florida THPS Challenge

1 - Vozite uz quarter pipe sa druge strane puta i uradite neki trik u vazduhu. Po doskoku revertujte u manual, pređite na drugu stranu puta i grind-ujte mali gelender na levo. Odskočite sa nagnuća na gelenderu i grind-ujte nakrivljenu ivicu na krovu, koja vodi na grind crvenog znaka. Sa kraja znaka skočite levo i grind-ujte žicu sa raznim varijacijama.

2 - Vozite uz quarter pipe i uradite specijalan potez u vazduhu. Po doskoku revertujte u manual i grind-ujte dugačak gelender niz padinu. Na kraju prvog gelendera skočite, pa grind-ujte sledeći i pri kraju skočite i doskočite u manual. Grind-ujte ivicu na sredini puta i za ostatak poena uradite neke grind varijacije.

3 - Grind-ujte oba gelendera niz padine i



doskočite na put u manual. Time pređite na drugu stranu puta i odskočite sa quarter pipe kod zgrade. Uradite specijalan trik u vazduhu i doskočite bez revert-a. Još jedan način da odradite ovaj deo je da radite flatland varijacije.

4 - Grind-ujte nakrivljen sejač sa desne strane i radite što više grind varijacija da dobijete što više poena. Na kraju skočite i uradite flip trik ili grab pre doskoka.

San Diego Transfer Challenge

1 - sve težine: Idite napred i vozite uz quarter pipe sa leve strane luka. Skočite uz sledeći quarter pipe sa leve strane za 'Channel Planter R2R Low' gap.

2 - Sve težine: Skrenite na levo za 90, preskočite ivicu, opet skrenite na levo da vidite put. Okrenite se blago na desno da vidite drugi marker iznad visoke platforme između dve quarter pipe. Iskoristite dve quarter pipe da skočite preko platforme za 'East Exit R2R' gap.



3 - Normal i sick težina: Po doskoku na quarter pipe skrenite na desno za 90 i vozite duž puta do ćoška, zađite njim na desno, zatim prođite kroz bilo koji luk zgrade na desno. U zgradi skrenite na levo i iskoristite quarter pipe ispred da naskočite na quarter pipe levo, visoko iznad za 'Founders' R2R West Big' gap.

4 - Normal i sick težina: Po doskoku nastavite pravo i skočite levo od quarter pipe do quarter pipe na levo za 'Founders' R2R East Lil' gap.

5 - Sick težina: Vozite kroz bilo koji luk da izađete iz zgrade, na putu skrenite na desno da vidite quarter pipe sa obe strane luka. Odskočite od bilo kojeg, držite R1 + L1 u vazduhu da doskočite na ivicu. Hodajte duž ivice i spustite se do sredine zgrade koja ima quarter pipe-ove na obe strane. Iskoristite ih da odskočite preko vrha luka sa leve strane za 'South Side Bell R2R' gap.

6 - Sick težina: Vozite do desne strane krova i iskoristite quarter pipe da odskočite preko vrha luka za 'North Side Bell R2R' gap.

7 - Sve težine: Po doskoku skrenite na desno



i spustite se sa kraja krova i doskočite u fontanu ispod. Izađite na put, skrenite na levo i pratite ga do raskrsnice. Skrenite desno i preskočite prazninu između quarter pipe za 'West Exit R2R Tight' gap.

8- Sick težina: Vozite napred do raskrsnice,



stanite i okrenite se da vidite padinu koja vodi na desno. Vozite uz nju i odskočite levo sa quarter pipe ispred padine, raščistite put i doskočite na najudaljeniji quarter pipe za 'West Exit R2R Loose' gap.

9- Sve težine: Vozite nazad do raskrsnice i skrenite desno za 90. Pratite taj put dok ne vidite stepenice sa quarter pipe na obe strane. Preskočite stepenice za 'Theater Stairs West R2R' gap.

10 - Sve težine: Skrenite na desno za 90 i iskoristite quarter pipe-ove da odskočite preko desnih stepenica za 'Theater Stairs East R2R' gap.

11 - Normal i sick težina: Skrenite na levo za 90, skočite sa daske i potrčite uz stepenice na levo. Na vrhu se vratite na board, blago skrenite desno i vozite do dna padine koja vodi od desne strane pozorišta. Na dnu se okrenite da vidite quarter pipe. Odskočite na levo i doskočite na quarter pipe na puteljku iznad 'Theater Arm West R2R Low' gap.

12 - Sick težina: Po doskoku nastavite duž puteljka, sa quarter pipe ispred prozora odskočite levo i doskočite na quarter pipe ispod za 'Big Organ Side Stage R2R High' gap.

Hawaii Huge Spine Challenge

Vozite preko padine i Acid Drop (R2) do



quarter pipe daleko ispod. Skočite sa vrha sledećeg quarter pipe-a sa druge strane puta i prebacite se do quarter pipe na krovu.

Prebacite se sa quarter pipe na krovu do quarter pipe ispod, pa se prebacite na spine.

Vancouver Spine Transfer Challenge

Acid Drop sa staklenog krova i sletite u sud. Prebacite se iz suda do quarter pipe sa druge strane puta, prebacite se do sleedćeg quarter pipe ispred vas, zatim se prebacite sa krive quarter pipe. Kao sledeće, treba da napravite potreban broj poena u jednom combu u roku od dva minuta.

Slamma Jamma

Pogodite potreban broj mesta označenim zelenom bojom sa naznačenim brojem comba. Sama vožnja u markere ne radi ništa, jer samo combo aktivira mesta. Upotrebite revert u manual na quarter pipe i half pipe, i manual/grind da pokrijete daljine između raznih rampi i gelendera.

Moscow's Lost Tapes



Grind-ujte ivicu sa desne strane za prvu traku. Za drugu traku skočite da grind-ujete crveni gelender, i ostanite na njemu do prvog ćoška zida za treću traku. Skočite da grind-ujete desnu stranu zida za četvrtu i petu traku, zatim skočite desno i grind-ujte žicu za sledeće tri trake. Skočite sa kraja žice i vozite do zaleđene quarter pipe sa druge strane područja za devetu traku, zatim skočite sa quarter pipe da pokupite poslednju traku.

Nivo 27: New Jersey

Tear Up Eric's Best Line

Blago se okrenite na levo sa startne pozicije i grind-ujte duž prepreke (1). Skočite sa kraja i grind-ujte ivicu na sredini mosta (2), zatim skrenite na levo negde na pola puta i grind-ujte ivicu blizu leve strane mosta (3). Skočite blizu kraja ivice da izbegnete vatru koju je Erik pustio, doskočite nazad na ivicu i zatim skočite levo na kraju da grind-ujete gelender (4). Skočite desno na kraju gelendera i grind-ujte duž leve strane prepreke na sredini puta (5-6).



Skočite levo blizu kraja prepreke i grind-ujte quarter pipe u gornjem levom ćošku (7-8). Skočite sa kraja quarter pipe-a i grind-ujte iskrivljenu ivicu (9). Okrenite se na desno za 90 i krenite ka prepreci na sredini puta (10). Blago se okrenite levo pre prepreke i nastavite uz put (11), zatim vozite do odskočne rampe na levoj strani puta (12). Odskočite od rampe i grind-ujte žice iznad koje vode od zgrade (13).

Ovo grind-ovanje po žicama će se pretvoriti u grind-ovanje na levoj strani mosta (14). Preskočite prazninu na kraju prvog dela mosta i grind-ujte drugi deo (15). Na kraju mosta skočite napred i grind-ujte žice iznad puta (16), zatim skočite sa žica i vozite sredinom puta (17-18). Blago skrenite levo na kraju puta i skrenite levo od kanalizacione quarter pipe sa druge strane (19-20). Vratite se na put i skrenite levo za 90 stepeni, zatim grind-ujte ivicu blizu desne strane puta (21).

Preskočite prazninu grind-ujući sledeću ivicu, pa skočite sa ivice i grind-ujte skroz uz dugačku cev (22-24). Skočite blizu kraja cevi i vozite uz quarter pipe ispred zgrade (25). Po doskoku vratite se nazad do sredine puta (26-27), i uđite u malu zgradu (28). Okrenite se za 90 stepeni i grind-ujte ivicu na desnoj strani puta (29), spustite se sa ivice i vozite do male odskočne rampe (30). Skočite sa rampe i grind-ujte žice.



Skočite napred sa žica i drind-ujte crveni gelender blizu ograde (32), zatim skočite desno na grind-ovanje ograde (33), koje vodi do grind-ovanja na iskrivljenom gelenderu (34-35). Skočite sa kraja i grind-ujte sledeću ogradu (36). Na kraju ograde se nalazi blaga uzbrdica, pa je iskoristite da se odbacite na žice iznad i grind-ujte ih (37-38). Skočite sa žica i doskočite

na pod (39). Prebacite se preko quarter pipe-a u đubre (40), zatim se prebacite iz đubreta na drugu stranu. Nastavite napred ka zgradi sa druge strane puta (41) i to je to. KRAJ

4. Tajni nivoi

School II (Nalazi se u New Jersey)

Uđite na železničku stanicu i vozite niz padinu ka delu sa kolovozima. Ikona nivoa se nalazi na ivici iznad quarter pipe u pozadini ovog područja. Uradite Boneless sa quarter pipe i dohvatite ikonu.



Venice Beach (Nalazi se na Hawaima)

Blago skrenite levo i krenite ka putu. Tu se okrenite na desno za 90, nastavite pravo i skrenite levo na sledećem ćošku. Pratite put sve dok ne vidite plavi quarter pipe sa 50-59 logoom na njemu, i tiki statuom sa njegove leve strane.

Skočite u statuu i držite Trougao da uđete u tajni prolaz. Vozite niz tunel i na kraju njega skočite da pokupite ikonu ovog nivoa.

Hangar (Nalazi se u Moskvi)

Skrenite na desno za 90 i naskočite na visoku ivicu iznad. Sa leve strane se nalazi zgrada sa staklenim prozorima. Uskočite u peti prozor na levo i naći ćete se u tajnom hodniku. Pratite do kraja oba nagnuća u hodniku, i pokupite ikonu nivoa.

5. Secret Tapes (tajne trake)

New Jersey

Okrenite se i vozite uz put. Na prvom uglu skrenite desno, pa levo na sledećem da vidite zeleni most u daljini.Preskočite zelnu ogradu sa leve strane mosta i skinite se sa borda držeći R1 + L1. Otrčite niz strmu travnatu padinu do ispod mosta i pokupite vašu tajnu traku.

Manhattan

Vozite napred ka putu i skrenite na levo za da vidite veliki bilbord Sa tajnom trakom kako lebdi iznad. Naskočite na sejač i popnite se uz merdevine do donje ivice bilborda, zatim skočite i držite R1 da se uhvatite za gornju ivicu. Stojte na vrhu bilborda i dođite do desne strane bilborda i uzmite tajnu traku.



Tampa

Skrenite blago levo i preskočite ogradu da doskočite u jarak. Vozite napred do druge strane jarka i iskoristite nakrivljene daske da odskočite na krov. Skinite se sa borda i priđite gornjem levom uglu krova, odakle strma žica vodi do krova jedne visoke zgrade. Popnite se na vrh ove žice i skočite na krov. Upadnite u prazninu između zgrada na levo i pokupite tajnu traku.

San Diego

Krenite napred ka putu i skrenite na levo na prvoj raskrsnici. Grind-ujte gelender na sredini stepenica koje vidite u daljini pa se spustite do dela sa pozorištem. Vozite uz vijugavu padinu sa leve strane pozorišta i spustite se do puteljka blizu ograde sa druge strane.

Po doskoku skrenite blago desno i iskoristite quarter pipe da odskočite na viši quarter pipe na desno. Okrenite se po doskoku i odskočite sa quarter pipe-a da pokupite traku.



Hawaii

Vozite napred i stanite blizu bazena ispred hotela. Okrenite se na levo da vidite plavu automat mašinu sa ulazom pored leve strane. Uđite ia naći ćete se na krovu, pa grind-ujte žicu koja vodi gornjeg levog ćoška za tajnu traku.

Vancouver

Izaberite 'Skate Tom's Part' na nivou 17, pristisnite start i selektujte 'End Current Goal'. Skrenite na desno i videćete u daljini staklenu kupolu sa trakom iznad nje. Sa desne strane kupole se nalazi pagoda. Sa leve strane pagode je quarter pipe, sa kojeg odskočite i spine transfer na krov. Prebacite se preko sredine krova i skočite ka staklenoj kupoli da pokupite traku.

Slam City Jam

Vozite niz roll-in do half pipe-a i odskočite da grind-ujete opremu za reflektore iznad.



Grind-ujte duž leve strane opreme i nastavite i kroz kocku da uzmete tajnu traku.

Moscow

Vozite napred do St Basil. Držite R1 + L1 da se skinete sa borda, skočite na bilo koju padinu u uglu statue, opet skočite i držite R1 da se uhvatite za gelender. Skočite napred da doskočite na ivicu statue. Preskočite prazninu i uhvatite se za ivicu sledeće zgrade. Povucite se gore i naskočite na sledeću ivicu. Hodajte napred da vidite stub nasredini ivice sa nagnućem blizu dna. Skočite dvaput ka stubu da doskočite na nagnuće, opet skočite i uhvatite se za šipku na ivici iznad. Povucite se gore i pokupite traku.

Hotter Than Hell

Blago skrenite desno i vozite ka pozornici da vidite dvoja vrata. Uđite na desna da se nađete na prolazu daleko iznad nivoa. Okrenite se i odskočite sa padine da pokupite tajnu traku.



PlayStation 2

SONIC HEROES

Metalne verzije likova u 2p modu:
Držite X + △ pošto izaberete level u 2-Player modu

2 Player Bobsled Mode - Sakupite 80 emblema

2 Player Expert Race Mode - Sakupite 120 emblema

2 Player Quick Race Mode - Sakupite 100 emblema

2 Player Ring Race Mode - Sakupite 60 emblema

2 Player Special Stage Mode - Sakupite 40 emblema

2 Player Team Battle Mode - Sakupite 20 emblema

"Follow Me" Song - Završite story mod sa Team Rose

Last Story - Završite igru sa sva 4 tima i sakupite sve Chaos Emeralde.

Super Hard Difficulty - Sakupite all 141 emblema

Team Chaotix Movie - Završite story mod sa Team Chaotix

Team Chaotix Song - Završite story mod sa Team Chaotix

Team Dark Movie - Završite story mod sa Team Dark

Team Rose Movie - Završite story mod sa Team Rose

Team Sonic Movie - Završite story mod sa Team Sonic

"This Machine" Song - Završite story mod sa Team Dark

"We Can" Song - Završite story mod sa Team Sonic

"What I'm Made Of" Song - Završite LAST story mod

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Skriveni likovi:

Patty - Završite prvi chapter
Rhombus - Završite drugi chapter
Vault Dweller - Završite kompletnu igru

GOBLIN COMMANDER

Aktiviranje šifri:
Drzite L1 + R1 + △ + Dole 3 sekunde da bi ste uključili/isključili šifre

Šifre:
L1, R1, R1, R1, R1, L1, △, L1, L1, L1 - Donosi +100 Gold
R1, L1, L1, L1, L1, R1, △, R1, R1, R1 - Donosi +100 Souls
R1, R1, L1, R1, R1, △, △, △, L1, L1 - Donosi +1000 Gold and Souls
R1, L1, R1, R1, L1, L1, △, △, L1, R1 - Isključuje Fog of War
R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1, △, R1 - God Mode
△,△,△, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, △,△,△ - Level Select
L1, L1, L1, L1, L1, △, △, △, △, R1 - Slow Down
R1, R1, R1, R1, R1, L1, △, R1, R1, R1 - Speed Up
R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, △, △, △ - Pobeđujete momentalno

BLOODY ROAR 4

Skriveni likovi:
Dragon Ryoho - Sakupi 100,000 DNA poena u Career modu.

Kohryu - Sakupi 30,000 DNA poena u Career modu.
Long Get - Sakupi 5,000 MAX DNA poena u Career modu.
Shina Get - Sakupi 10,000 MAX DNA poena u Career modu.

Uranus - Sakupi 50,000 DNA poena u Career modu.

Likovi iz Career moda u VS modu:
Da bi koristili lika napravljenog u Career modu u VS borbama pritisnite R1 ili L1 pre nego sto izaberete lika.

BATTLESTAR GALACTICA

Starbuck & Apollo kao wingmeni:
U Extras meniju, na pocetku liste otkucajte sledeci kod polako (odprilike 5 sekundi) Dole, Dole, Left, Dole Dole, Gore, Desno, Desno ako uradite kako treba čućete glas "By Your Command".



Sifre za slike:
Upisite ove kodove u extras meniju da bi otključali slike iz Battlestar Galactica mini serije

Slika 1. Dole, Dole, Dole, Dole, Levo, Levo, Levo, Levo

Slika 2. Gore, Gore, Gore, Dole, Dole, Dole, Levo, Desno

Slika 3. Desno, Desno, Desno, Desno, Dole, Dole, Levo

Slika 4. Levo, Gore, Levo, Levo, Dole, Levo, Gore, Dole

Slika 5. Gore, Gore, Dole, Dole, Desno, Gore, Desno, Dole

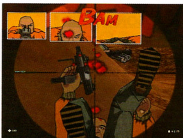
Slika 6. Gore, Levo, Gore, Desno, Gore, Levo, Gore, Desno

Slika 7. Desno, Desno, Gore, Gore, Levo, Levo, Gore, Gore



XIII

Svi nivoi:
Pauzirajte igru i unesite sledeći kod
R1, O, R1, L2, R1, L1, ■



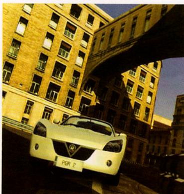


PROJECT GOTHAM RACING 2

Bonus automobili:
Delfino Feroce - Završite Kudos Challenge sa svim metalnim metaljama.

Ferrari 250 GTO - Završite Kudos Challenge sa svim bronzanim medaljama.

Porsche 911 GT1 - Završite Kudos Challenge sa svim bronzanim medaljama.



Mercedes CLK-GTR - Završite Kudos Challenge sa svim zlatnim medaljama.

TVR Cerbera Speed 12 - Završite Kudos Challenge sa svim platinumskim medaljama.

Geometry wars mini igra:
Dok ste u garaži uđite u walk mod i pridite arkadnom automatu u desnom delu garaže, pritisnite A.



SONIC MEGA COLLECTION

Skrivene igre:
Blue Sphere - Igrajte Sonic the Hedgehog i Sonic 3D Blast 20 puta (dovoljno je da 20 puta pustite igru)

Flicky - Igrajte Dr Robotnik's Mean Bean Machine 30 puta (dovoljno je da 30 puta pustite igru)



Knuckles in Sonic 2 - Igrajte Sonic the Hedgehog 2 i Sonic Spinball 20 puta svaki (Dovoljno je da 20 puta pustite obe igre)

Ristar - Igrajte Blue Sphere, Knuckles in Sonic 2, Sonic 3 and Knuckles, i Flicky 30 puta svaku (Dovoljno je da 30 puta pustite sve navedene igre)

Sonic 3 & Knuckles - Igrajte Sonic the Hedgehog 3 i Sonic & Knuckles 20 puta svaki (Dovoljno je da 20 puta pustite obe igre)

Comix Zone - U manual modu pritisnite Z, Z, Z, Gore, Gore, Gore, Dole, Dole, Dole, L, R, and Z (Radi samo u Japanskoj verziji SMC-a)

The Ooze Go - U opcijama otkucajte sledeću šifru Gore, L, Dole, R, Gore, Z, Dole, L, Gore, R, Dole, Z (Radi samo u Japanskoj verziji SMC-a)





SONIC BATTLE

Unesite ove šifre u Sonic Team Building u Emerlovom story modu:

alogK - "Amy Combo" kartica



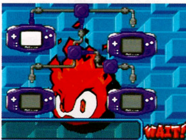
EkiTa - "Chaos Combo" kartica

ZAhan - "Cream Combo" kartica

tSueT - "E-102" Combo kartica

yU3Da - "Knuckles Combo" kartica

AhnVo - "Rouge Combo" kartica





Armla - "Shadow Combo" kartica

75619 - "Sonic Combo" kartica

OTrOl - "Tails Combo" kartica.

Green Hill Zone Level:
Završite story mod sa svim likovima.

Skriveni likovi:
Chaos 0 - pobedite ga u Emerl story modu
Gamma - pobedite ga u regularnom story modu

Skrivene mini igre:
Mine Hunt Mini-Game - Završite Knuckles-ovu epizodu u story modu.

Mini-game Fly and Get - Završite Tails-ov deo u story modu.

Soniclash! Mini-Game - Završite Sonic-ovu epizodu u story modu.

Speed Demon Mini-Game - Završite Shadow deo epizode u story modu.

Treasure Island Mini-Game - Završite Amy deo episode u story modu.

WWW.BONUS.CO.YU

Address http://www.bonus.co.yu/forum/

POSETITE BONUS NA INTERNETU

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

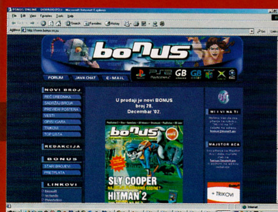
4um

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija tema ovog meseca je RPG



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na trafike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: internet adresu bonus@verat.net ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22

21 GRAM

Uloge: Sean Penn, Benicio Del Toro, Naomi Wats, Charlotte Gainsbourg
Režija: Alejandro Gonzales Inrritu.
Premijera: FEST 2004



21 gram istražuje emotivno i fizičko preživljavanje troje ljudi u periodu od nekoliko meseci. Profesor Pol Rivers (Šon Pen) i njegova žena Meri (Šarlot Gejnsburg) su na samoj granici života i smrti. On je neizlečivo bolestan i čeka transplantaciju srca, a ona se nada da će ostati u drugom stanju sa njim putem veštačke oplodnje. Kristina Pek (Naomi Vots) je shvatila greške iz prošlosti i sada je uzorna supruga Majklu i brižna majka njihovim ćerkama. Mnogo niže na socijalnoj lestvici živi bivši robijaš Džek (Benicio Del Toro) sa ženom i decom kojima pokušava da obezbedi pristojan život. Nakon burne prošlosti on se okreće religiji. Tragična saobraćajna nesreća neočekivano povezuje živote i sudbine ovih parova. Pol će imati susret sa smrću, Kristina će pokušati da se suoči sa budućnošću, a Džekova vera će biti poljuljana. Ako bilo ko od njih dostigne duhovni balans, to može koštati ostale. Ipak, u njima će opstati želja za životom i urolena potreba da pruže podršku jedni drugima.



O REDITELJU

Alehandro Gonzales Inaritu rolen je u Meksiku 1963. godine. Ovaj talentovan i perspektivan raditelj proslavio se već prvim filmom Pasji život (Amores Peros) 2000 godine. Film je bio nominovan za Oskara i još 33 filmske nagrade na mnogim festivalima, a osvojio je čak 24, melu kojima su i BAFTA i nagrada kritičara filmskog festivala u Kanu. 2001. režirao je film Hire: The Powder Keg, a 2002. učestovao je segmentom Meksiko u stvaranju filma 11. septembar 2001. čiju je ideju pokrenuo Šon Pen.

O GLUMCIMA

U karijeri dugoj preko 20 godina Šon Pen je postao živa legenda američkog filma sa preko 35 ostvarenih filmskih i TV uloga, 4 režije (Zavet, ^uvar prelaza, The Indian Runner i 11.09.01) i nekoliko scenarija. Jedan od najizražajnijih i najtalentovanijih glumaca današnjice, ima 3 nominacije za Oskara i 4 za Zlatni Globus. Na festivalu u Veneciji, za ulogu u filmu 21 Gram, po drugi put je proglašen za najboljeg glumca. Neki od filmova u kojima je igrao: Karlitov put, Pogrešno skretanje, Mrtav čovek hoda, Zovem se Sem, Igra, Mistična reka Ö Upravo je završio snimanje filma Ubistvo Ričarda Niksona pored Naomi Vats koja igra i u 21 gram. Kažu da je 21 gram težina koju izgubimo kad umremo. Težina 5 novčića, kolibrija i štangle čokolade - a možda i težina ljudske duše.



Naomi Vats proslavila se ulogom u filmu Dejvida Linča Bulevar zvezda. Prošle godine tumačila je naslovnu ulogu u rimejku japanskog horora Krug u režiji Gora Verbinskog i u komediji Le Divorce. Uskoro ćemo je gledati pored Lore Dern i Marka Rufaloa u filmu We don't live here anymore, koji ujedno i producira. Za nalsovnu ulogu u filmu 21 Gram dobila je nekoliko nagrada udruženja kritičara za najbolju glumicu kao i nagradu publike na festivalu u Venenciji. Na ovogodišnjem festivalu u Veneciji Benicio Del Toro je za ulogu u filmu 21 gram osvojio nagradu publike. Film Trefik doneo mu je Oskara za sporednu ulogu, Zlatni Globus, BAFTA nagradu i još mnogo drugih. A za uloge u filmovima Dežurni krivci i Baskijat dobio je 2 Independent Spirit Awards. Rolen u Portoriku, a odrastao u Pensilvaniji Del Toro je studirao slikarstvo i glumu. Filmski debi ostvario je u filmu Dozvola za ubijanje (007). Ulsedili su filmovi Fearless Pitera Vira, Swimming with Sharks Džordža Hunga, Sahrana Abela Ferare, Paranoja u Las Vegasu Terija Giliјima, Sneč Gaja Ričija i The Indian Runner i Zavet oba u režiji Šona Pena.

THE BIG FISH

Uloge: Ewan McGregor, Albert Finney, Jessica Lange, Helena Bonham Carter, Alison Lohman
Režija: Tim Burton
Premijera: FEST 2004



Krupna riba je priča Edvarda Bluma i onih koji ga vole. Čak i ako ne veruje uvek u svaku reč koju kaže, za Edvarda je sve priča. Edvard se okupirao čitanjem Svetske enciklopedije. Dopao mu se deo o zlatnoj ribici, iz koga je naučio da "ako se zlatna ribica čuva u maloj tegli ostaće mala. Sa vi{e prostora, riba se može udvostručiti, ili čak tri puta povećati".

Deset godina kasnije, pošto je postao jedan od najpopularnijih mladih ljudi u Aštonu, Alabama, shvatio je da, poput zlatne ribice, da bi porastao mora da ode od kuće i istraži svet. Poverio se svom novom prijatelju Karlu Džinu, "Misliš li da je ovaj grad suviše mali za tebe? Pa, mali je za čoveka mojih ambicija. Volim svaki njegov deo. Ali osećam da mi se sve nekako sužava. Čovekov život može da napreduje samo na mestu poput ovog".

Zanimljivo i mitsko putovanje počinje. Mnogo godina kasnije, Blum (Albert Fini) je dobro poznat kao čovek koji priča priče o svom uzbudljivom životu kao manje nego običan mlad čovek (Juan MekGregor), kada je išao svuda po svetu i ponovo se vratio. Njegove sage o džinovima i vukovima, vešticama sa staklenim očima koje mogu da vide budućnost - i naravno, krupna riba koja odbija da bude ulovljena. Blumove priče su svima vrlo šarmantne, izuzev njegovom sinu Vilu (Billy Crudup), koji je takole napustio kuću, ali ovoga puta da bi izašao iz očeve senke. Kada se Edvard razboleo, i njegova žena Sandra (Džesika Lang), pokušava da ga oporavi, Vil je krenuo na sopstveno putovanje pokušavajući da odvoji mit od realnosti očevog života, i da dole u susret sa ljudima džinovima.



Ostali putnici na ovom putovanju su Helena Bonam Karter kao žena koja se pojavljuje u različitim oblicima - uključujući i vešticu. Alison Lohman igra mladu Sandru, iskrenu Edvardovu ljubav, i pridošlica Marion Kotilard igra Vilovu ženu, Džozefinu. Stiv Bušemi je pljačkaš koji se vratio, i Deni De Vito igra Amosa Kaloueja, vlasnika putujućeg cirkusa.

O REDITELJU

TIM BARTON- reditelj poznat po neverovatnim pričama sa puno mašte i iluzije. Za film Sleepy Hollow bio je nominovan za tri Oskara. Ostali filmovi su: Pee-Wee's Big Adventure, Beetlejuice, Batman, Edward Scissorhands, Batman Returns, Tim Burton's The Nightmare Before Christmas, Ed Wood i Mars Napada! U planu je Charlie and the Chocolate Factory.

O GLUMCIMA

JUAN MEKGREGOR - nedavno je igrao u filmu Dole ljubav! Za ulogu u filmu Mulen Ruž je dobio nominaciju za Zlatni globus. Ostali filmovi su: Trainspotting, Ratovi zvezda I, II i III, Mladi Adam, Velwet Goldmine, The Pillow Book, Emma, Stay.

Autor: FUGEN

U ovom broju Bonus-a pravimo odmor od severno-američkog kontinenta, da bi videli koji su to najprodavaniji naslovi u Evropi. Napomena: profit/ broj prodatih naslova neke igre na evropskoj listi je zbir sa svih sistema za koje je ta igra objavljena.

JAPAN

1	Sengoku Musou	Koei	PlayStation 2
2	PokÈmon Fire Red	PokÈmon	GB Advance
3	Dragonball Z 2	Bandai	PlayStation 2
4	Famicom Mini: Super Mario Bros	Nintendo	GB Advance
5	007: Everything or Nothing	Electronic Arts	PlayStation 2
6	Famicom Mini: Legend of Zelda	Nintendo	GB Advance
7	Puyo Puyo Fever	SEGA	PlayStation 2
8	EyeToy: Play	Sony	PlayStation 2
9	Famicom Mini: Donkey Kong	Nintendo	GB Advance
10	Famicom Mini: Ice Climbers	Nintendo	GB Advance

EUROPE

1	Sonic Heroes	SEGA	GameCube
2	Need for Speed Underground	Electronic Arts	PlayStation 2
3	Mafia	Gathering	Xbox
4	Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay	PlayStation 2
5	The Simpsons: Hit & Run	Sierra	PlayStation 2
6	FIFA 2004	Electronic Arts	PlayStation 2
7	Lord of the Rings: Return of the King	Electronic Arts	PlayStation 2
8	The Sims: Bustin' Out	Electronic Arts	PlayStation 2
9	EyeToy: Play	Sony	PlayStation 2
10	Legacy of Kain: Defiance	Eidos	Xbox

1 Sengoku Musou (PS2)



Firma Koei je doživela veliki (u Japanu stvano veliki) uspeh sa svojim serijalom Dynasty Warriors. Ove hack 'n' slash akcije su bazirane na drevnoj kineskoj noveli Romance of the Three Kingdoms. Sengoku Musou (Samurai Warriors) je, u suštini, isti tip akcione igre, ovog puta baziran na istoriji feudalnog Japana.

1 Sonic Heroes (GC, Xbox, PS2)



Sonic Heroes, nova igra iz Sonic Team-a, je najprodavaniji naslov u Evropi. U Sonic Heroes-u vodite tri lika odjednom kroz klasičan Sonic svet. Svi likovi su podeljni u četri tima, konkretno, glavni tim čine Sonic, Tails i Knuckles. Iako se slobodno može reći da igra najbolje izgleda na GameCube-u/ Xbox-u, ne sumnjamo da je PS2 verzija najprodavanija.

2 PokÈmon Fire Red / Leaf Green (GC)



Još jedna godina, još jedno veliko PokÈmon izdanje. Ovog puta se radi o rimejku prve PokÈmon igre (u verzijama Red i Green), originalno objavljene za prastari (mono) Game Boy. Ovo izdanje je, osim ozbiljnog GBA facelift-a, dobilo i nove sisteme, poznate iz Ruby/ Sapphire, a tu je i podrška za multiplayer preko Wireless adaptera.

2 Need for Speed Underground (PS2,XB,GC,PC)



NFS Underground je bila najprodavanija igra tokom decembra prošle godine u USA. U Evropi, igra se još uvek odlično prodaje, naročito ako se sabere broj prodatih kopija sa svih sistema za koje je igra objavljena. Naslov je jednostavno high polished, kao neki od automobila iz same igre.

4 Famicom Mini: Super Mario Bros (GBA)



Prošlo je dvadeset godina od pojave legendarne Famicom (Family Computer, nama poznate kao NES) konzole u Japanu. Naslovi se odlično prodaju, a osim ovih koji su ušli u top 10, tu su i Excite Bike, Pac-Man, Xevious, Mappy, Bomberman i Star Soldier.

4 Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2,XB)



Ideja da se Baldur's Gate franšiza iskoristi za kreiranje akcionog RPG-a je zvučala malo sumnjivo, ali je razvojni studio Snowblind (pozitivno) iznenadio sve kada je objavljen prvi Dark Alliance. Nastavak je stigao, ovog puta, uporedo su izbacene PS2 i Xbox verzije. Na Xbox-u je igra vidljivo tehnički superiornija, doduše, ne toliko, kao kod nekih drugih naslova.

maksimalna zabava!

PlayStation®2



128 - bitni emotion Engine - 300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi - 48 muzička kanala - cd x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova



Uslovi plaćanja:

- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački kredit na 12 meseci
- expres kredit - Societe Gennerale

Veleprodaja:

posebni uslovi za igraonice
i maloprodajne objekte

Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917,
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606